Member of HKABC ABC AUDIT BUREAU OF CIRCULATIONS
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年8月15日
55

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE



封面專題
NOeL 2(暫稱)**再創新感覺**

EVA出戰！
《超級機械人大戰F》繼續逐話介紹

SATURN最強之RPG！？
《GRANDIA》體驗版詳細分析

NEC INTER CHANNEL 食過番尋味
《同窗會》改版登上SATURN

秘技、攻略大集合
《拳皇'97》全面出擊

PS版《同級生2》、《初戀情人節》縱橫天下參數表

電腦遊園地試玩《VIRTUA FIGHTER 2》PC版

終極攻略

PS《機動戰士高達PERFECT ONE YEAR WAR》

SS《悠久幻想曲》

PS《SAGA FRONTIER》

PS《神聖傳MEGASEED復活編》

PS、SS、NGCD《真説侍魂～武士道烈傳》

SS《魔劍美神ROYAL》


PlayStation
GUNDAM
火熱雙重禮品
勁送行動
贈品
Gundam
金裝模型
贈品
Gundam
金裝模型
贈品
原版手繪
電視卡通漫畫



「Gundam火熱雙重禮品」勁送行動大透視 各界Gundam friends 敬請注意：Sony Computer Entertainment Inc.鐵定於7月31日隆重推出最新 Gundam 遊戲 Mobile Suit Gundam : Perfect One Year War，為酬謝你哋熱烈支持，特別舉辦「Gundam火熱雙重禮品」勁送行動！

祇要在7月31日至8月27日期間，於指定的PlayStation特約經銷商處購買以下五款 Gundam 遊戲中其中一款，填妥問卷，即可獲得精美Gundam 禮品，包括：Gundam 金裝模型，Gundam 原版手繪電視卡通漫畫，Gundam 模型及精美貼紙。由於各項禮品數量非常有限，全部均以先到先得形式送出，送完即止。五款Gundam 遊戲為：❶ Mobile Suit Gundam : Perfect One Year War ❷ Gundam The Battle Master ❸ Gundam 0079 ❹ Mobile Suit Gundam :PlayStation The Best ❺ SD Gundam G Century.

「Gundam火熱雙重禮品」勁送行動睇真D！所有參加者必須填妥問卷連同貼有足夠郵票的回郵信封，寄回P.O. box:28909 Gloucester Road Post Office，信封上請註明「Gundam火熱雙重禮品」勁送行動，即有機會獲得「Gundam火熱雙重禮品」！

第一重勁送：頭1000名人仕可獲得精美貼紙乙份。第二重勁送：第一個星期(由7月31日至8月6日期間寄出)及第二個星期(由8月7日至8月13日期間寄出)之頭8名人仕，均可獲得Gundam金裝模型乙個。第三個星期(由8月14日至8月20日期間寄出)之頭100名人仕，則可獲得Gundam原版手繪電視卡通漫畫乙份。第四個星期(由8月21日至8月27日期間寄出)之頭10名人仕，則可獲得Gundam模型乙個。第二重勁送之獲贈者將有個別通知。全部禮品先到先得，送完即止。Sony Computer Entertainment Inc. 公司保留對獲得禮品結果之最後審決權。

八月新GAME

8月7日推出 $398



Dragon Ball Final Bout
(格鬥遊戲)
© 1996 BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION © BANDAI 1997 BANDAI CO., LTD.

8月7日推出 $468

Dokyusei 2 (戰略遊戲)
© elf 1995 © BANPRE PLANNING 1997 © BANPRESTO 1997 BANPRESTO CO., LTD

8月7日推出 $398

Front Mission Alternative
(戰略遊戲)
© 1997 SQUARE SQUARE CO., LTD.

8月7日推出 $398



JetMoto (賽車遊戲)
© 1996 Sony Interactive Entertainment, Inc. Designed by Sony Interactive Studios America, SingleTrac™, Sony Interactive Entertainment, Inc.

8月7日推出 $538

Gunbullet + Guncon
(動作遊戲)
© 1994, 1996, 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. GUNCON: ©1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. NAMCO LIMITED

遊戲名稱	推出日期	價錢
Metal Slug	8月7日	$ 398
ST Andrews Old Course	8月28日	$ 398
Time Crisis	8月7日	$ 398
Gunbullet	8月7日	$ 398
Pastel Muses	8月21日	$ 338
Cool Boarders 2:Killing Session	8月28日	$ 398
Robo Pit 2	8月21日	$ 398
Super Black Bass X	8月7日	$ 398
Sokoban:The Puzzle	8月7日	$ 268

＊為打擊翻版，原廠主機需連遊戲軟件一同購買，不便之處，敬希見諒。
■ 遊戲發行日期如有更改，恕不另行通知。

Get the REAL STUFF at "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!

參與特約經銷商:
● A&A Audio & Video Centre- 太古廣場三期 電話：2845 3670 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣荃灣廣場 電話：2415 8121 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 電話：2801 6422 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 電話：2575 0673 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 電話：2443 3357 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 電話：2729 0819 ● The Game Shop- 大埔新達廣場一樓 電話：2651 1042 / 荃灣廣場二樓 電話：2499 8613 ● HMV - 尖沙咀漢口道17號 電話：2302 0122 ● UNY - 太古城中心第二期 電話：2885 0331 ● 恆港貿易公司 - 英皇道萬利商場 電話：2579 0393 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 ● 恆昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 電話：2718 7683 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 電話：2388 4131 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 電話：2428 5628 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 電話：2699 6203 ● 熱線電子公司 - 大埔廣場 電話：2662 0997 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 電話：2669 0470 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場 電話：2459 2032



PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk



Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心64號舖 電話：2387 7297 傳真：2729 1923

SONY



Sony Computer Entertainment Inc.

第 55 號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

ET_MAX[奥斯丁] 制作

封面專題

試玩 PC 版 VF2

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

GAME PLAYERS EX

珍藏版

夢幻模擬戰完全攻略

VOL.2

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍、ARES LEE、阿三、KOTARO、HAJIME、ABO
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健、TAZ
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN
◆特約筆者／SPYDER、喬丹、小琪
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

FAX：2507-5175

EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲

第一位 FINAL FANTASY VII（279票）
生產商：SQUARE SOFT

第二位 生化危機（135票）
生產商：CAPCOM

第三位 街頭霸王EX plus α（54票）
生產商：CAPCOM

三大受歡迎 SATURN 遊戲


第一位 拳皇96（195票）
生產商：SNK


第二位 櫻大戰（177票）
生產商：SEGA


第三位 生化危機（24票）
生產商：CAPCOM

三大最受歡迎街機遊戲


第一位 街頭霸王 III（167票）
生產商：CAPCOM

第二位 拳皇97（158票）
生產商：SNK

第三位 拳皇96（96票）
生產商：SNK

三大最期待 PlayStation 新作


第一位 BIO HAZARD 2（445票）
生產商：CAPCOM

第二位 鐵拳3（318票）
生產商：NAMCO

第三位 前線任務2（96票）
生產商：SQUARE SOFT

三大最期待 SATURN 新作


第一位 超級機械人大戰F（369票）
生產商：BANPRESTO


第二位 街頭霸王 III（343票）
生產商：CAPCOM


第三位 X-MEN VS街頭霸王（237票）
生產商：CAPCOM

三大最期待街移植 PlayStation 遊戲


第一位 街頭霸王III（138票）
生產商：CAPCOM


第二位 櫻大戰（136票）
生產商：SEGA


第三位 超級機械人大戰F（109票）
生產商：BANPRESTO

三大最期待街移植 SATURN 遊戲


第一位 FINAL FANTASY VII（246票）
生產商：SQUARE SOFT


第二位 拳皇97（68票）
生產商：SNK


第三位 街頭霸王III（54票）
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲


第一位 FINAL FANTASY VII（294票）
生產商：SQUARE SOFT


第二位 心跳回憶（105票）
生產商：KONAMI


第三位 生化危機（49票）
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 SATURN 遊戲


第一位 櫻大戰（252票）
生產商：SEGA


第二位 超級機械人大戰F（117票）
生產商：BANPRESTO


第三位 下級生（61票）
生產商：ELF

三大最受歡迎男主角


第一位 八神庵（201票）
遊戲：拳皇'97


第二位 KEN（116票）
遊戲：少年街霸2


第三位 古蘭特（92票）
遊戲：FINAL FANTASY VII

三大最受歡迎女主角


第一位 不知火舞（183票）
遊戲：餓狼傳説


第二位 真宮寺櫻（121票）
遊戲：櫻大戰


第三位 藤崎詩織（101票）
遊戲：心跳回憶

SNK 有嘢問

獎項：

PlayStation 主機 1名
《拳皇'97》海報 5名

截止日期：1997年8月29日

大家去過SNK ASIA的LIVE TOUR嗎？SNK ASIA很想知道你對這次LIVE TOUR和《拳皇'97》的意見，大家來信告訴他們吧。

1. 大家覺得今次的展覽會是否成功？明年的ASIA LIVE TOUR時，希望有甚麼要改進的地方？有甚麼項目需要增加呢？

____

2. 對於《拳皇'97》，大家有甚麼評語呢？值得讚賞的地方？有甚麼要改進的地方？對於《拳皇'98》有甚麼希望及意見？

____

3. 對於《侍魂64》，大家有甚麼意見及評語？

____

（如空不足，歡迎另紙書寫）

PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：______________________

年齡：________ 身份證號碼：____________

地址：______________________

聯絡電話：______________________

第51期「PLAYER'S CHOICE」抽獎得獎名單

PlayStation 主機

蕭逸輝

《攻殼機動隊》海報

王力恆

SAGA FRONTIER 海報

鍾正行

《ARMORED CORE》海報

李誠威　陳嘉榮　JOHANNY WONG

《心跳美少女棒球》海報

陳世浩　林思允　唐文豪　NG KAR HIM　HUI CHI CHEUNG

《海腹川背・旬》昆布茶茶包

潘振國　劉勁夫　黃仲賢　王凱　彭志麟　盧智豪　TAM CHI WAI　TSOI WING KIN　CHAN CHIK LEUNG　WONG KA WN

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1. 你最喜愛的PS遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

2. 你最喜愛的SS遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

4. 你最期待的三款PS遊戲
遊戲名稱：________ ________ ________
遊戲生產商：________ ________ ________

5. 你最期待的三款SS遊戲
遊戲名稱：________ ________ ________
遊戲生產商：________ ________ ________

6. 你最希望移植到PS上的遊戲
原著機種：________
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

7. 你最希望移植到SS上的遊戲
原著機種：________
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

8. 你最期待中文化的PS遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

9. 你最期待中文化的SS遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：________
遊戲名稱：________

11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：________
遊戲名稱：________

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

增強版 STREET FAXER II'

主廚：小琪　副廚：喬丹
炒冷飯：米奇

拳皇'97再打過

7月尾SNK ASIA在佢哋嘅LIVE TOUR裏面搞過一次《拳皇'97》比賽，新GAME初出，好多人都係第一次玩，打起上嚟當然冇咁精采。可能因為《拳皇》反應幾好，有關方面於是決定10月尾再搞多次拳皇大賽，名為「1997年香港區『真』拳皇大賽」(上次嗰個係流嘢？)，地點暫定係九龍灣同佐敦嘅VIRTUAL ZONE。據知到決賽當日同場仲會有SNK幾隻新GAME《月花之劍士》等展出。詳情留意日後「STREET FAXER」報道啦。(小琪)



PlayStation EXPO與SCE的盛事合併

月初聽到個消息，話本來訂於11月舉行嘅PlayStation EXPO會取消，嚇到米奇心驚膽跳，因為佢準備送嗰個獎會唔知點算。早幾日終於收到正式嘅公布，原來由幾本雜誌主辦、只在東京舉行嘅PlayStation EXPO會併入SCE自己搞嗰個「PlayStation Club Festival」，而原本只在首都以外縣市搞嘅PlayStation Club Festival就會搞埋東京，今次東京嘅PlayStation Club Festival將會喺11月15及16日在千葉幕張舉行，會場除咗有約500部試玩藍機（正確名稱係DEBUG STATION）外，仲安排咗個舞台嚟「收容」原定喺EXPO中舉行嘅發表會和表演項目。而主辦EXPO嘅幾分雜誌就會擔當協辦機構嘅角色。

最令人關心嘅係過咗今年之後，PlayStation Club Festival會以乜嘅形式舉辦呢？(小琪)

又有人搞GAME周刊？係真唔係呀？

早幾日有人走去灣仔某場大聲疾呼話下個禮拜會出本新遊戲周刊誌。小琪心諗：乜料呀？四本遊戲周刊？唔通真係咁好搵？個市場真係咁大咩？定話佢哋預咗有書會摺？下個星期睇個點啦。(小琪)

PlayStation遊戲有中文說明書

從SONY處收到最新嘅PlayStation遊戲宣傳單張，裏面已正式公布部分行貨會附有中文「解說嘢」。乜嘢係中文解說嘢？解說書？解說海報？短短嘅一句就令人擔心嗰啲中文「解說嘢」嘅中文水平。



據知，嗰啲所謂「解說嘢」其實只不過係喺原本嘅英文解說之上加一句中文譯名，大家不要抱太大期望。首批附有中文「解說嘢」嘅遊戲包括9月發售預定嘅汽球GAME《風之NOTAM》同埋SQUARE嘅大作《前線任務2》。(小琪)

BANPRESTO景品機必中化

BANPRESTO將在9月推出一款根據投入的錢的數目來決定中獎機會率的景品機「CHARA COLLE」，基本上以「300日圓設定」模式嚟計，入100日圓嘅中獎率係16%，入200日圓就有58%，而入300日圓的話中獎率就會係MAX，當然，MAX係幾多冇人知，而且即使係100%都未必會抽到你嘅心頭好。

哩款景品機推出嘅意義係從此炒BANPRESTO景品就會有個可供參考嘅頂價，對香港機迷而言當然就係指水貨。「CHARA COLLE」9月同10月都會推出而家喺日本炒到飛起嘅《SENTIMENTAL GRAFFITI》嘅景品，唔知咁樣做會唔會搞到架架機都空晒呢？(小琪)

GB版機械人大戰重出

SATURN版《超級機械人大戰F》一再延期，即使是現在的版本也只得80%，連新三一萬能俠個影都未見(真係80%？)。如果大家想搵啲嘢頂頂癮嘅話，BANPRESTO經已開始出番GB版嘅《超級機械人大戰》同《第2次超級機械人大戰G》，都唔差㗎。(小琪)

SATURN版ZERO DIVIDE

ZOOM宣布會喺SATURN上推出佢哋一向喺PlayStation上推出的3D格鬥大作《ZERO DIVIDE》，哩次SATURN版名為《ZERO DIVIDE～THE FINAL CONFLICT》，係根據PlayStation版《ZERO DIVIDE 2》來改良，廠方話會從模型着手作根本性的改，預定今年年底推出。(小琪)

好貴的槍「GUNCON」

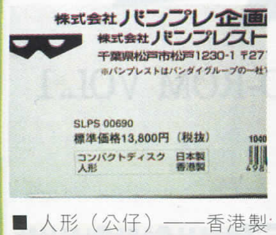
上次《TIME CRISIS》一出，好多玩開翻版嘅朋友都搞到要買返隻原裝嘅嚟玩吓，但係好奇怪又會有反蛋淨GAME賣，所以就不斷有人問有冇淨原裝槍賣，可能因為哩個原因，而家枝GUNCON單體買要成$390，諗諗吓，連埋隻《GUNBULLET》都唔係貴好多，再唔啱就買返《TIME CRISIS》，都只係貴多百幾蚊之嘛。（喬丹）

《VIRTUA COP2》槍連GAME平通街

講完PlayStation，不如又講吓SS吖，筆者唔係話SS近排有乜新槍GAME出，只不過係想講佢嗰盒《VIRTUA COP2》連槍嘅套裝，可能好多讀者都見過，價錢就只不過係$280-$320，淨係買枝槍都賣百七啦，而且買返去同SET《VIRTUA COP》襯埋一套都咪話唔好睇。（喬丹）

大大盒《同級生2》炒炒炒

如果數elf人氣之作，《同級生2》一定係超人氣嘅一隻，SS就出咗冇耐，連而家PlayStation剛推出嘅《同級生2》都依然有人捧場，佢嘅限定版亦俾人大炒特炒，盒限定版淨係個SIZE都幾嚇人，連埋十二個公仔一盒過成部PlayStation機咁大，而售價亦由13800日圓炒到1880港元（旺角區）至2800港元(灣仔區)不等，用咁多錢買十二個公仔抵唔抵？筆者就唔知喇，不過盒底就寫住，隻GAME就係日本貨，但係啲公仔就係香港造嘅，唔通香港人用香港貨都要俾人炒？（喬丹）



■ 人形（公仔）——香港製（造）



■ 好鬼大盒嘅限定版

東京遊戲展參展作品名單公布

下個月初就舉行嘅「東京玩具展」經已公布初步展出嘅遊戲名單。今次展出嘅遊戲超過360隻，當中最多嘅仍然係SLG。當然啦，近年興戀愛育成遊戲嘛。不過一般相信各大廠商仲未將佢哋嘅秘密皇牌攞出嚟，月尾可能會有更進一步消息。

另一方面，雖然「'97秋」仲未開展，但有關方面經已着手明年「春」嘅籌備工作，剛剛就公布舉辦一個「東京遊戲展'98春」主題圖象嘅徵稿比賽，得獎作品除咗會好似今年大友克洋張畫咁被印成海報、宣傳單張同入場券等宣傳品外，得獎者更可獲得50萬日圓獎金。唔知哩個比賽受唔受外國人玩呢？（小琪）

邊隻遊戲最好賺

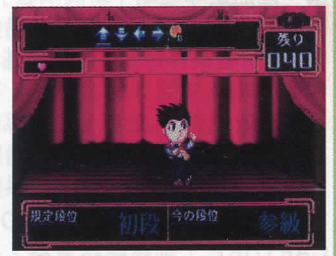
邊隻PlayStation GAME冇翻版？邊隻PlayStation GAME冇行貨？邊隻PlayStation GAME日本多到通街都係？邊隻PlayStation GAME而家仲會有人買原裝？相信唔係咁多人諗得到，哩隻GAME就係《第四次機械人大戰S》喇，佢啲翻版就一早就斷咗貨，但係就不斷都有人搵佢嘅原裝GAME，四、五百蚊都一樣有銷量，而且遲啲SS出《第四次機械人大戰F》，到時亦好有可能令到啲玩PlayStation嘅朋友都會買嚟頂癮添。（喬丹）

櫻大戰FANS軟件兩新作

《櫻大戰2》有排都未出，世嘉當然唔會就咁攤凍佢，於是——FANS碟又再出馬。首先係喺SATURN上玩嘅《櫻大戰蒸氣RADIO SHOW》，哩隻軟件可以話係花組通信嘅延續，而容量就大增一倍，以雙CD形式推出。第1隻CD係收錄花組成員的活動消息同多個迷你遊戲，其中一些舊遊戲亦會重新設計推出。第2隻碟主要係7月櫻大戰歌謠SHOW嘅現場實況。11月13日發售。

如果你有電腦嘅話仲可以多個選擇——《櫻大戰數碼資料集太正十二年度電腦紀錄年鑑》，哩隻嘢都係雙CD，不過內容就勁好多。最正斗嘅係嗰個可以俾你重演SATURN版EVENT嘅BROWER，另外仲有12個動畫SCREEN SAVER，動用原畫超過1500張。初回仲送一隻袋錶連珍藏卡。9月20日發售。（小琪）





同級生2 WIN95版8月推出

等《同級生2》WIN95版好耐，尤其是知道咗WIN95版推出而死忍唔買SATURN版嘅《同級生2》FANS聽住，《同級生2》WIN95版已經宣布咗喺8月29日推出，大家好儲定錢嘞。（小琪）

PS版美少女夢工廠PC化

《美少女夢工廠》原本係來自電腦嘅遊戲，到最新哩輯先至係PlayStation原創作品。本來有人講起嘅話都冇人會留意哩隻GAME嘅動向，不過早幾日就收到一張來自台灣精訊資訊嘅宣傳單張，話會推出《美》嘅中文視窗95版，換句話説，《美》好快就會移植到WIN95上啦。一個唔覺意就俾台灣篤爆咗，唔知GAINAX有乜感想。（小琪）



SQUARE兩大新作發表

前排收到消息話CHUN SOFT負責《不思議迷宮》個監督俾SQUARE挖角，今個禮拜就公布推出一隻《陸行鳥的不思議迷宮》。單係睇個名就知道今次係由陸行鳥作主角，故事係講一隻傻更更嘅小陸行鳥誤闖入不可思議的迷宮中，要靠從地上拾來嘅道具逃離迷宮。遊戲中會有各種《FF》系列中大家耳熟能詳嘅魔法、召喚獸出場，加上所有角色都咁可愛，一定吸引唔少女仔一試。

另外，SQUARE同時又公布另一隻RPG作品。哩隻名為《XEROGEARS》嘅作品係一隻帶好重巨大機械人動畫味道嘅RPG，現時公布咗一啲關於系統資料同兩個主角機械。戰鬥場面全部都係以3D多邊形表現，以按掣嘅組合嚟使出唔同嘅必殺技。除咗人同人打之外，仲有巨大機械人同怪獸打嘅內容，巨大機械人迷一定不容錯過。（小琪）

唔准阿仔篤手指

以下消息如果大家睇唔明嘅話就算，唔使放在心上——話說小新阿媽唔鍾意個仔成日篤手指，所以準備塞實篤手指個窿。想知道小新阿媽點打仔，留意小琪報道啦。（小琪）

創造球會棒球版

SATURN嘅《創造職業球會》點受歡迎，相信唔使小琪多講。既然足球哩啲「新興宗教」都掂，有乜理由日本嘅國粹棒球會唔掂呢？所以世嘉亦準備推出一個《創造職業棒球隊》遊戲。基本上，棒球隊嘅玩法同球會差不多，不過啲人物就改晒做CUE版。雖然係咁，世嘉今次製作都幾認真，除咗請野茂英雄做監修之外，所有選手都係實名登場，加上球員動作全部MOTION CAPTURE，都迷話唔重本。不過小琪有兩個疑問：第一，CUE版人點樣MOTION CAPTURE呢？第二，哩隻GAME會唔會喺香港掂？（小琪）



NEC終於為POWER VR出GAME嘞

相信當年因為見到NEC用《RAGE RACER》來宣傳粒POWER VR而買了POWER VR卡，又或者為了玩PC版《BIO HAZARD》而買了POWER VR卡的朋友，一定為了等下一隻遊戲而等到變成長頸鹿。終於，我們這群小羔羊都等到黎明了。NEC將正式推出POWER VR遊戲，首先是那隻原本由光榮推出，玩法類似《盜墓者》的《霸王之魔城》，現在改由NEC以《ENIGUMA》的名字推出，另一隻就是由PC-FX移植過來的射擊AVG《虛空漂流》（9月），加上世嘉將推出嘅《VIRTUAL ON FOR POWER VR》（10月），總算為我們帶來多少安慰，而POWER VR那個地鐵廣告也總算出得有點價值。（米奇）



CAPCOM CUE版格鬥遊戲 POCKET FIGHTER

為咗將遊戲玩者擴闊到非機迷層面，遊戲公司近年都推出各種各樣老少咸宜嘅遊戲，CAPCOM嘅《POCKET FIGHTER》就係哩類作品。遊戲同世嘉嘅《VIRTUA FIGHTER KIDS》差不多，都係將一班大家熟悉嘅格鬥人物CUE版化來一次MEGAMIX。系統方面，除咗不可缺少嘅超必同COMBO外，仲多咗一種要儲JAM嘅系統。所謂JAM係一種根據不同條件而出現嘅道具，攞咗之後就可以令招式威力增加。玩者仲可以儲埋一堆JAM一次過用，實行一擊必殺，都幾有戰略性。哩個GAME預定今年秋季推出街機。（小琪）



業界聖經——CESA遊戲白書

前年成立嘅CESA幾過年多嘅成長期，終於開始逐步踏上軌道。除咗一年兩次嘅「東京遊戲展」、一年一次嘅「CESA大賞」之外，今年開始，仲推出一本集合咗各項業界人士關心嘅資料嘅業界刊物《CESA遊戲白書》，面收錄咗過去一年多項對遊戲界及銷費者層面嘅調查結果，對各遊戲界人士多少有一定幫助。不過要買哩本書就要直接向CESA事務局購買。



歸來的名作遊戲CD-ROM VOL.1

出版社：リイド社
售價：1143日圓（不連稅）

還記得讀書時代每逢小息放學，都會跑去士多文具舖後居嘅非法機舖，打5毫子一鋪怪獸機嘅日子嗎？還記得《電子神童》嘅絕技「真空低氣壓」嗎？如果你已年過20，相信或多或少都會對這些日子有所懷。這本書就集合了以上這些元素，隨書附送的CD-ROM收錄了多款荏舊遊戲的片段，還有非常齊全的《電子神童》資料庫，加上迷你射擊遊戲《平城京》，114元絕對超值。（米奇）





NOeL 2

ETC	生產商：PIONEER LDC	價格：未定
	容量：未定	預定發售日：今冬
MEM	PlayStation	

交談式戀愛模擬遊戲續集登場

NOeL 2（暫稱）

大約一年前的夏天，PIONEER LDC推出了一隻系統創新的戀愛模擬遊戲《NOeL》，由於當中女角氣質清新、系統又新鮮，所以即使是全日語對白，在香港也有一定銷路，而在日本也賣上了25萬隻。

這個冬天，PIONEER LDC再接再勵，準備推出《NOeL 2（暫名）》，更以40萬隻為目標。且看聖誕的愛情故事能否延續下去？

新體裁——深情軟件

一提到美少女遊戲，大家不期然便會想到育成模擬,或者歷險遊戲，這些遊戲的共通點是玩者都在扮演自己以外的另一個人，去控制不屬於自己的因數或參數。《NOeL》跟這些遊戲最不同之處，就是玩者不用扮演別人，就讓「自己」投入遊戲世界中去跟遊戲中的人物交往便可以。

PIONEER LDC為這種藉次世代機的機能而達成跟虛擬人物溝通交往的軟件訂立了一種新的體裁，名為「ATTACHMENT SOFTWARE（深情軟件）。」

動畫系統大幅增加

新一輯《NOeL》仍然保留玩者通過交談來跟人物交深，而最終目的也是能夠直接跟對象會面，不過登場人物和世界觀都作出了大幅改變，所以不算是續編作品。廠方根據上作推出後所收到的玩家的意見，在這新作中作出了大量改良。

《NOeL 2（暫名）》的變更點

- 盡量避免把系統和動畫分碟存放，減少換碟次數
- 動畫量大增（上一輯用上了6000張以上的原畫，今次的目標是12000張以上）
- 增加談話量和談話次數
- 增強談話間的互動性



■人物在交談中動作多了，更令人有活生生的感覺。



■這就是新一輯《NOeL》的遊戲畫面，操作環境跟上集截然不同，最明顯的就是對話球變成了六角形而且排列得井井有條，另外還多了「Y」「N」和「？」三個按鈕，有甚麼用途下期再為大家詳介紹。

■在新一輯中，透過視象電話所顯示出來的對方家中的陳設也會根據時間而有所改變，令遊戲更具生氣



◆白天的柚實房間



◆晚上的柚實房間



◆從這個角度去觀看柚實的房間，令你更了解她的生活狀況

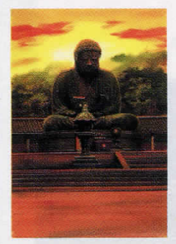
感覺迥異的新主角們

據方説，他們從最初開始就準備讓《NOeL》這個標題豎立一種好像時裝品牌的形象，而當中的女角們就是這品牌的模特兒。

在上一輯《NOeL》中，女角們都是些衣着入時、染頭髮、帶傳呼機、塗口紅的時下日本高中女生，而這一輯中的三女主角卻是朝相反方向構想，她們全都是清純溫雯的傳統日本女性。大家喜歡哪一類型？



《2》的世界觀



在上一集中，故事是設定在一個「模範環境實驗都市臨海地區」發展，充滿近未來世界的時代感覺（時間大概是2010年左右）。而在這一輯中，正如人物也變成較溫柔文靜的類型一樣，故事背景所發生的地方也搬到先之餘還留有日本文化色彩的鎌倉。





■《NOeL 2（暫稱）》OP的其中一個鏡頭



超級機械人大戰F

SLG　製造商：BANPRESTO　售價：6800日圓
發售日：9月25日　容量：CD-ROM
MEM　SEGA SATURN

突然的延期決定

於遊戲發售時間表中，《超級機械人大戰F》本來是於8月29日推出的，然而於本刊截稿前不久BANPRESTO竟突然公布決定將發售日期延至9月25日。相信對於各擁躉來說這並不是好消息，但有關方面有此決定會否是作最終調整之故，抑或是於計劃上臨時作出甚麼修改呢？

公開！必殺大技連續畫面！！

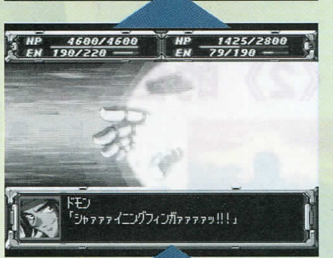
閃光高達・SHINING FINGER















超力電磁俠・超力電磁鑽















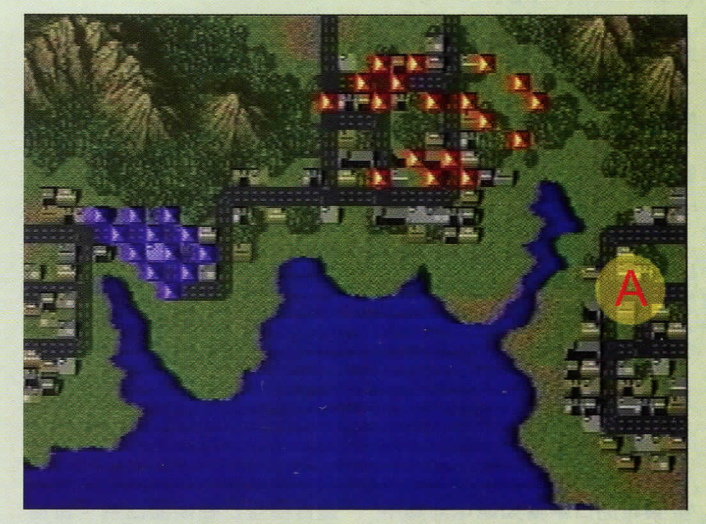


本文中所有遊戲畫面均為開發中畫面，同時數值亦為試作數值

第5話 希路與莉利娜

進入大氣圈後，隆巴納隊便立刻與查布羅通信，然而參謀總部竟不受理隆巴納的問題，同時更表示如有問題便請示佐米托夫中將，當布拉度追問時更以參謀總部因受到保士達軍突襲而出現癱瘓，以及恐怕通信被竊聽而截斷通信，究竟聯邦政府發生了甚麼事呢？為甚麼指揮權竟會落於佐米托夫這泰坦斯主要倡導者手上？雖然佐米托夫中將對隆巴納艦隊絕對沒有好感，而且更是最積極於壓制隆巴納的軍部高層，但既然對方大權在手，故隆巴納唯一可做的便是與泰坦斯的總部通信。幸好，在強敵當前的處境下佐米托夫總算放下成見，除替隆巴納作補給外更給回隆巴納獨立部隊本身的自主權，於是除三一萬能俠隊正式歸隊外，達巴三人亦被編入隊中。至於，現在隆巴納的當前急務當然便是接回之前所有被「逐出」的隊員，盡快重整旗鼓向前線揮軍，而第一批要接回的隊員便是鐵甲萬能俠隊。

可是，當隆巴納向鐵甲萬能俠隊所在的研究所進發時竟收到加州地區受到保士達軍襲擊的消息，於是在通知鐵甲萬能俠隊同時前往加州合流後，隆巴納艦隊便逕自向加州進發。當到達現場後，達巴便從機體認出敵部隊指揮官便是十三人眾中的馬布．馬古度明。而在命令當地防衛軍先行撤退及接管現場後，隆巴納便立刻出動，及後於鐵甲萬能俠隊到場後，隆巴納更大敗保士達軍。在擊退這支保士達部隊後，以兜甲兒為首的鐵甲萬能俠隊亦順利成章的歸隊，此外



由於戰線已擴至超力電磁隊所在的日本地區，於是隆巴納隊便準備前往日本。

另一邊廂，流落地球的希路為掩飾恐怖份子這身份而混入一間學校中，剛巧莉利娜原來也是這所學校的生，但冷酷的希路除對莉利娜的關心不理睬外更以殺死對方來作出恐嚇。而在偷偷地更改電腦資料後，希路便成為了這所學校的插班生。但究竟希路正在盤算着甚麼計劃呢？還是真的因為莉利娜看到他來到地球而要殺人滅口呢？

CHECK POINT 1 先行撤退的防衛軍

當隆巴納隊到達戰區後，布拉度便為減低無謂的傷亡而命防衛軍先行撤退，故於這版仍只有隆巴納出戰。不過實際上由於防衛軍那兩台尼姆是未經改造的，故即使參戰也只會成為砲灰。



CHECK POINT 2 十三人眾 馬布．馬古度明

由於專用重戰機瓦龍V的出現，故達巴一到場便知道這次帶兵的便是十三人眾中的馬布．馬古度明。至於十三人眾便是一直屬保士達的政府高層架構，除擔當行政外更負責保安公作，於保士達建國之時十三人眾便立當不少南征北討的汗馬功勞，對於隆巴納來説絕對是一頭痛的對手。





CHECK POINT 3 利用地形作戰

由於重戰機的能量砲每次發射只扣10點能源，而這場戰鬥又在城市中進行，故除要以三台重戰機出戰外，亦最好善地這地形，將重戰機放於大廈上作戰。因為大廈除可增加迴避率外更可於每步補回一定的能源，來吧，將重戰機成為隊中主力吧。

CHECK POINT 4 鐵甲萬能俠登場

第4回合時，由鐵甲萬能俠、愛美神及大鐵甲所組成的鐵甲萬能俠隊便於地圖中的A點出現。雖然三台機體只屬隊中的部份，但單以兜甲兒所駕駛的鐵甲萬能俠便足以令戰局完全改變，加上擁有維修能力的愛美神及補給能力的大鐵牛更足以獨立面對敵陣！







CHECK POINT 5 射極都有的鐵甲飛拳

於《第4次》中，鐵甲萬能俠的鐵甲飛拳是有彈數限制的。但於《F》中，鐵甲飛拳便沒有了彈數限制，而攻擊範圍亦是三格及可在移動後攻擊。此舉除令系統更忠於原著設定外，更可説令鐵甲萬能俠更強，絕對是玩家們的喜訊。

1/1 武器名	攻撃力	射程	命中
冷凍ビーム	700	1	+30
光子力ビーム	1100	1	+20
ミサイル	1300	1~5	±0
ロケットパンチ	1500	1~3	-5
ルストハリケーン	1500	1	+20
ブレストファイヤー	2200	1	+10

弾数---/--- 地形 空 A 陸 A 海 B 宇 A
必要気力 ---(108) 必要技能
消費EN ---(120) クリティカル補正 -10%

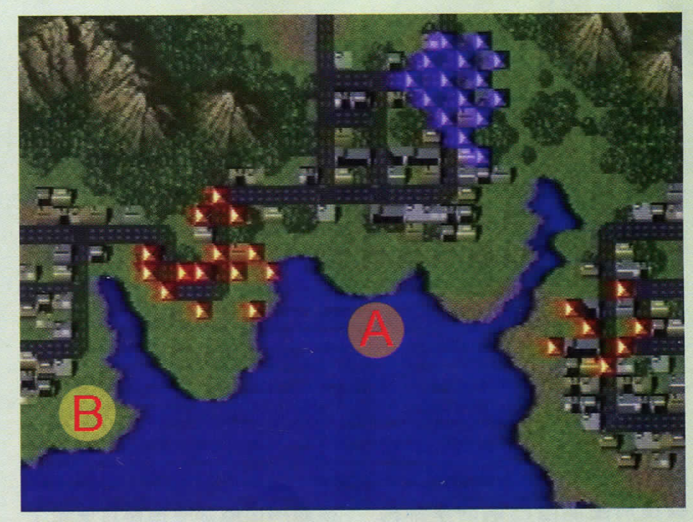


第6話 使徒・出現

為回復及加強戰力，於是布拉度便決定先向位於日本的南原電磁基地進發，務求超力電磁俠隊盡快歸隊。可是，正在準備出發之際，保士達軍的第二次攻勢竟突然殺至，而隆巴納隊亦唯有立刻出動。至於這支保士軍部隊的指揮官便是於第3話被擊退的桀布尼，當然其副官哈扎亦有出現吧。此外，今次陣中更出現了另一名大將，她便是十三人眾之一的夏莉絲。至於她到來的原因是從桀布尼口中得知地球部隊中竟有一支強隊，於是便來看看桀布尼所說是否屬實。

不過，正當大戰一觸即發之時，WING高達竟突然出現！本來希路是要趁機消滅隆巴納的，可是他竟發現莉利娜正於一幢大廈上觀看，而且更因大廈被流彈擊中而跌向地面。然而奇怪的事發生了，一向冷酷無情的希路竟出手救了莉利娜！同時希路也驚訝自己竟做出這種行為及立刻離開了戰區。另一方面，莉利娜亦十分肯定於WING高達內的便是希路。這時，隆巴納艦隊亦隨即與保士達軍開戰。

可是一波未平一波又起，當擊退了保士達軍後，雷達竟探測到一台反應不穩定，無法識別的機體。就像鬼魅一般，這台機體己在南面出現，奇怪地這機體怎看也不像是機械，而且從外表上來看以生物來形容更覺貼切，而且牠更有一不明的防護罩保護着，不論以甚麼方法攻擊也無效。而這時，由白河愁駕駛的古蘭遜竟突然出現，那奇怪的機體亦在各人通信時逃走了。自白河愁口中，隆巴納得知那傢伙是一種稱之為使徒的東西，那奇怪的防護罩便稱為AT Field，然而其他的就連愁自己也不知道，不過如想再得多些資料便可到位於日本的NERV總部看看。



雖然在上一次大戰白河愁曾背叛隆巴納，但由於事態嚴重及現時修也沒有要與隆巴納敵對的理由，故隆巴納亦唯有依愁所說，向這個聯邦直屬特務機關進發。

CHECK POINT 1 初登場・DVE系統

於完成第5話後便會進入故事畫面，在這段故事中莉利娜便於學校中遇到希路，可是希路這時竟揚言要殺死莉利娜。至於這名場面便是遊戲中第一個出現的DVE場面，這時玩家便可聽到希路那冷冷的對白。



CHECK POINT 2 十三人眾・夏莉絲

雖然今次帶隊的桀布尼除換了機體外更明顯強了不少，但最令人注目的相信是右面部隊中的夏莉絲了。究竟她會不會像以往的《第4次》般可以「說得」令她入隊呢？相信身為十三人眾之一的她定有不平凡的戰鬥力！







CHECK POINT 3 動搖了的殺意

令人望而生畏的WING高達在這版中又再次出場了，不過可幸的是希路竟因自己出手救了莉利娜而嚇至逃離戰區。不過冷酷的希路為甚麼會有此行動？至於莉利娜會否便是一個令希路日後加入隆巴納的最重關鍵呢？





CHECK POINT 4 使徒與白河愁

擊退保士達軍後，使徒便會於A點出現，之後白河愁亦於B點出現。使徒的出現可說意味着EVA即將的登場，但令人疑惑的是隨着使徒出現的白河愁，究竟他今次重返地面界又有甚麼目的呢？他又會否再像上一次大戰般突然倒戈相向呢？





CHECK POINT 5 精神力與經驗值

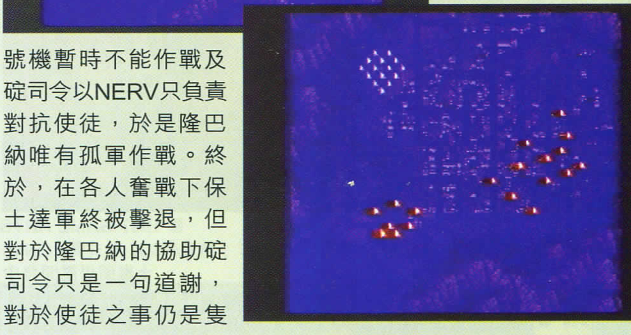
這可是《F》中的一個新系統。於每一場戰鬥後，遊戲便會以各人剩下的精神力×2換算成經驗值。換句話說，今次玩家對精神力的使用將要更嚴謹，否則可能會出現LEVEL上的不平衡。

ボーナス経験値		残りの精神ポイント×2	
ブライト	レベル 10	経験値＋ 136	レベルアップ!!
JUN	レベル 15	経験値＋ 216	
リョウ	レベル 13	経験値＋ 148	
ハヤト	レベル 14	経験値＋ 132	
ベンケイ	レベル 13	経験値＋ 138	レベルアップ!!
エマ	レベル 13	経験値＋ 158	
アムロ	レベル 13	経験値＋ 168	
甲児	レベル 12	経験値＋ 184	
ダバ	レベル 12	経験値＋ 170	レベルアップ!!
リリス	レベル 10	経験値＋ 88	

第7話 EVANGELION 始動

在白河愁離開後，隆巴納便按預定的航道向日本進發，但為解開使徒這個謎團，於是目的地便由南原電磁基地改為NERV總部。以布拉度所知，NERV本來是一個直屬聯合國的直屬特務機關，但現在己歸聯邦的管轄，至於其任務一般也不作公開的，而較近期的可知資料便是NERV已接管於箱根建設中的第2新東京，此外NERV每年也動用大量預算基金，聞說是用以開發新型兵器。此外，流龍馬亦說以前早乙女博士也曾到過NERV作技術交流。

就在這時，剛才隆巴納所遇到的使徒（第三使徒）竟於第2新東京出現，由於AT Field的原故，所以聯邦軍可說全無辦法，於是參謀總部唯有將作戰全指揮權交與NERV的最高指揮碇司令。另一方面，剛受命到NERV報到的十四歲少年碇真嗣亦在毫無選擇下踏上由NERV開發的汎用決戰兵器——人造人EVANGELION（EVA）初號機出戰。雖然NERV有EVA初號機這專用兵器在手，但真嗣始終也是初踏戰陣，故結果仍是被第三使徒擊倒了，但奇怪的事發生了，被擊倒的初號機竟發生暴走，同時以機體的本能向使徒攻擊，此外碇司令對事件更好像早有預算似的……



最後，暴走的初號機終將第三使徒擊退，隆巴納亦剛好趕到及向NERV總部作出通信，希望能得知使徒的真相，可是碇司令卻守口如瓶。而就在這時，保士達部隊竟突然出現，由於初號機暫時不能作戰及碇司令以NERV只負責對抗使徒，於是隆巴納唯有孤軍作戰。終於，在各人奮戰下保士達軍終被擊退，但對於隆巴納的協助碇司令只是一句道謝，對於使徒之事仍是隻字不提。另一邊廂，莉利娜亦得悉希路已突然退學的消息。

CHECK POINT 1 初號機出動畫面

EVA終於出場了，而在這版中，在看過另一次的DVE畫面後，玩家便可看到EVA初號機的出擊動畫畫面。正如53期所說，初號機的出擊畫面是播回原本的動畫片段的，相信定能滿足各擁躉的要求。



CHECK POINT 2 AT FIELD

以能力來說，EVA的最大特點便是擁有與使徒同樣的AT Field。就數值上的比較，於《機械人大戰》這世界中，對光線防護罩按級數是BEAM COATING（重戰機）、I Field（ν高達）、AURA BARRIER（聖戰士），而今作加入的AT Field更在AURA BARRIER之上。此外，值得一提的是今作中防護罩抵抗光線兵器是不扣能源的。





CHECK POINT 3 第三使徒 SACHIEL

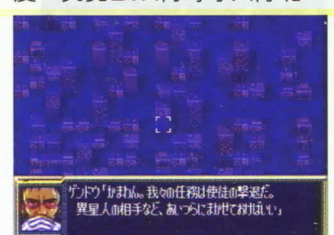
遊戲中首隻登場的使徒便是第三使徒——水之天使SACHIEL。從數值上，牠足有數萬點HP，而且更有HP回復及AT Field這兩大特性。相信能與之有效抗衡的便只有三台EVA，看來EVA入隊絕對是刻不容緩的。



CHECK POINT 4 孤軍作戰的隆巴納

當初號機暴走及擊退第三使徒後，保士達軍便隨之出現，但碇司令竟以任務只是對抗使徒而袖手旁觀，令隆巴納孤身犯險。而且之後只是一句公式道謝，對使徒的情報守口如瓶。面對碇司令這不合作態度，究竟EVA何時才入隊呢？





CHECK POINT 5 腳底抹油的桀布尼

今次帶隊的保士達大將又是桀布尼這傢伙，而今次他便會與其副官哈扎兵分兩路從南面向隆巴納展開攻勢。不過當桀布尼被擊倒或敵方機體剩下6台時，桀布尼便會立刻下令撤退。









CHARACTER DESIGN：草薙琢仁/ 世界DESIGN：小林治/ CG：株式會社LINKS
＊畫面仍屬開發中

RPG | 製造商：GAME ARTS | 發售日：97年發售
價格：未定 | 容量：CD-ROM×2
MEM | SEGA SATURN

GRANDIA～PRELUDE～（體驗版）

冒險活劇，SATURN最強的超大作RPG

當MEGA DRIVE CD還在全盛時期，GAME ART已開始曠備其新作RPG於該機種上，但自舊世代MEGA DRIVE CD的末落，使其遊戲更具體轉化為SATURN的格式。由製作開始至今已超過4年半，被稱為「SEGA SATURN最強的超大作RPG」遊戲──《GRANDIA》，將會是RPG迷引頸以項的作品。

















3D REAL TIME POLYGON RPG

《GRANDIA》的最大特徵是，不論地方的場景、背景和舞台全以REAL TIME POLYGON的次世代RPG風格表現，實現到REAL TIME POLYGON活動RPG的效果。





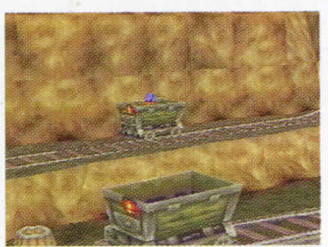


自由變換視點

在《GRANDIA》中，玩者能任意回轉遊戲中的畫面，而視點的變化有助探索各式寶箱和隱藏通道，體會探索的樂趣。此外，遊戲中很重視的基本動作性，由斜向視點觀看場景進行REAL TIME操作，亦可以自由更改廣角鏡視點。

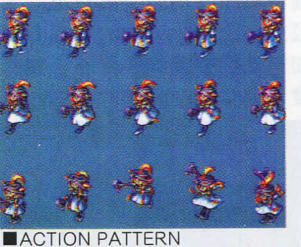




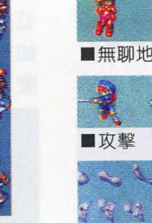


豐富表現

遊戲中角色的動作，採用了動畫描繪REAL TIME形式進行，八方向表現，使人物的動作更為流暢、更為精細。


■ACTION PATTERN

■跳躍


■無聊地

■攻擊


■敵方怪獸MONSTER



CG MOIVE

《GRANDIA》中所使用的CG MOIVE，包括重要場景和VISUAL OPENING，全以高畫質表現，再配合動畫ANIMATION的效果，成為質感和動感融合的強烈映像。



■ANIMATION與CG結合

故事舞台

RPG所重視的故事性和明確的世界觀，在GAME ART以往所製作的RPG遊戲代表作《LUNAR》系列裏，表現出其非常重視遊戲中的世界觀和人類生活之設定。然而今次在《GRANDIA》中，依舊繼承以往的優點，在原創的世界裏，由街道以至人們居住生活，亦有作出細微的設定。而《GRANDIA》的舞台設定、導演、美術、CG和音響等，由龐大的創作人員共同參與。













世界觀

《GRANDIA》的另一大特徵便是其精細的世界設定，將該處地方的生活感，在遊戲上再次重現。當然遊戲的不同地方世界中，文化會各有差異，而且經考慮的美術設定就已超過200個以上，使玩者更能體會初嘗於冒險世界中的樂趣。

產業革命時代

世界觀的主題，是歷史教科書裏為人熟悉的產業革命時代。從故事中的各項設定，以歐洲發明蒸氣機械來進行，於「大航海時代」的終結，人們仍在探索外間未知的世界裏，主角以冒險嘗試新的發現。

謎之私設軍

冒險世界中有着不同的敵人存在，被稱為加拉魯的軍隊是主角們的最大阻力，這又如謎一樣的私設軍隊，由世界有名的JOULE財閥所創建，向着各地伸展其勢力，但用意和目的皆一切不明。唯一能夠知道的是，他們對於發掘古代文明遺跡表現得份外熱心。

古代文明．光之翼

昔日一萬年前被稱為高度繁榮的光之翼文明，被加拉魯軍所發掘，遺跡亦落於其手中，而目的便是將遠古的光之翼文明，再次引入於還是剛起步的產業革命時代……

人物角色



麗汀（リェーテ）
CV：井上喜久子
引領謝斯汀等人行向的謎之女性，與古代文明有着不思議的關係。



梅寧大佐（ミューレン大佐）
CV：小杉十郎太
加拉魯軍司令官巴魯將軍的親子，人望與實力俱備的指揮官，與其父親見解背道而馳，暗地裏卻率領加拉魯軍的秘密計劃實行部隊。

巴魯（バール）
CV：若本規夫
手中掌握加拉魯軍的全體軍力，對於發掘沙魯杜遺跡表現得異常執着，外表與梅寧只是下屬關係，實則是其父親。

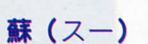


謝斯汀（ジャスティン）
CV：瀧本富士子
父為冒險家，因而深受影響，以冒險旅程為夢想的14歲少年，居住於港町柏姆，對於解釋古代文明之謎很感興趣。

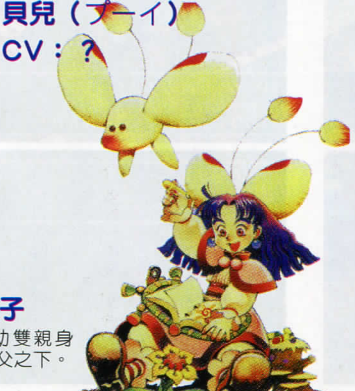
鈴中尉（リーン中尉）
CV：橘光
其身份詳細不明，是加拉魯軍中不可或缺的人物，對於梅寧大佐的說話唯命是從。

貝兒（プーイ）
CV：？

菲娜（フィーナ）
CV：日高典子
居住於新大陸裏的NEW柏姆之街，以冒險為生的少女，性格開朗，但好勝心強的女子。15歲已有豐富的冒險經驗，亦是所屬冒險者協會中的TOP CLASS人物，與謝斯汀於新大陸渡航船中認識。



蘇（スー）
CV：西原久美子
謝斯汀的幼鄰，自幼雙親身亡，因而寄居於其叔父之下。



嘉多爾（ガドイン）
CV：納谷六朗
拉寶（ラップ）
CV：山口勝平
美魯達（ミルダ）
CV：坂本千夏
傑杜（ギド）
CV：龜井芳子



操作方法

	MENU畫面	場景畫面	戰鬥畫面
方向掣	MENU選擇	角色、游標之移動	指令與目標之選擇
A掣	——	——	觀看指令（與方向掣同按）
B掣	——	疾跑（與方向掣同按）和解除指令	取消指令和解除作戰
C掣	決定	決定指令、與人對話	決定指令
L掣/ R掣	——	場景地圖回轉	SP（L掣）、MP（R掣）之表示，技·魔法視窗之切換

角色介紹





■謝斯汀等三人主要角色的自我介紹

先行映像



■幽靈船



■謎之戰艦

場景體驗版 ～柏姆之街～

故事由巴魯將軍所乘坐的空中戰艦開始，向着柏姆之街的北面沙魯杜遺跡進發。另一方面，謝斯汀和蘇卻在四出尋找「四件寶物」……













戰鬥體驗版 ～火之山～

溶岩滿佈，敵人多不勝數的舞台，以擊倒該版的BOSS怪獸污賊和日後會成為伙伴的嘉多爾為目的，由謝斯汀、蘇和菲娜三人所組成，對於各項技與魔法有一定的限制。

戰鬥是在場景移動與敵接觸時所發生的。跟據各角色的敏捷度以REAL TIME BATTLE方式輸入指令，而湛新的行動速度設定，成為戰鬥中勝敗的關鍵。













攻擊特徵

遊戲中有着很重「EXPERT SKILL SYSTEM」的元素，由玩者自由去育成角色所使用的魔法和技，因學習而產生變化。

而謝斯汀與同伴三人中，其魔法與技當然各具特質，以下便是各角色所使用的魔法和通常攻擊等特徵。



謝斯汀



・攻擊力☆☆☆
・速度 ☆☆

雖然速度較慢，但其武器攻擊和技成為同伴中可靠的主要助力，而體力值亦是眾人之中最高的，當遇上體力被自己為低的敵人時，能作出一擊必殺的攻擊。

菲娜



・攻擊力☆☆
・速度 ☆☆

有着一定的速度，魔法攻擊種類豐富，因而以使用魔法攻擊取勝。相反，體力低和防禦力低是其致命傷，能作取消行動的技能。

蘇

・攻擊力　☆
・速度 ☆☆☆

能使用回復魔法的角色，但COMBO、CRITICAL攻擊力和體力則相對地低，除了回復系魔法以外活躍機會較少，亦擁有取消行動的技能。



REAL TIME BATTLE 戰鬥系統

（ULTIMATE ACTION BATTLE SYSTEM）

戰鬥系統採用指令輸入方式，其特徵以輸入指令與角色實際動作的時間差異作設定，使角色的攻擊有着強烈格鬥遊戲中的CANCEL指令技巧，令RPG遊戲中既存動作性和高速的作戰系統，配合攻擊系和回復系兩種魔法，加強戰鬥中的戰略性元素。

1）角色視窗

同伴角色的HP（HIT POINT）、MP（MAGIC POINT）和SP（SPECIAL POINT）以L掣和R掣切換其表示。



2）INITIATIVE POINT GAUGE

我方和敵方之行動順序REAL TIME表示，敏捷的角色其行動亦會相對地迅速，當角色ICON到達COM地點後，便可輸入行動指令往ACT地點實行。在此時，由COM地點至ACT地點之間能夠作出被攻擊的取消效果，我方在COM地點下所輸入的指令便不能執行，反之敵方亦然。

輸入強大攻擊的指令所需時間亦會增長，而我方被攻擊後，ICON會大幅向左方移動，換言之角色的行動會因被攻擊而倒退。

3）JUST 指令

同伴角色之順序回數在畫面中央所表示，方向掣的左右選擇戰鬥中之指令。

4）「！？」標誌

即時順序回數角色之表示。

5）集光標誌

作出特殊攻擊的角色，我方會以藍色作表示，而怪獸MONSTER則以黃色作表示。

戰鬥流程

畫面右下方的INITIATIVE POINT GAUGE是以表示各ICON的順序攻擊。而同伴角色之順序回數「JUST指令」會使戰鬥作出短暫暫停，由這瞬間狀態直至再次展開戰鬥為止，選擇最適合的行動指令。







戰鬥法則

在攻擊順序回數的瞬間狀態之中，有些重點需要理解的是，輸入攻擊而決定怪獸MONSTER行動的優先次序。因為遊戲會以「誰」、「位置」等來計算INITIATIVE POINT GAUGE攻擊順序回數所以更需要細心考慮決定指令。另外，COMBO攻擊對怪獸MONSTER並非作出即時效果，而是總合行動迅速的同伴之順序攻擊回數，計算我方COMBO攻擊所需的時間。還有，同伴的CRITIAL攻擊在取消指令的場合能發揮最大的效用。

戰鬥指令表



COMBO　使用通常武器，作出迅速的連續攻擊，是攻擊實行時間快的基本攻擊



CRITICAL　敵方取消行動後所作出的強烈一擊



技・魔法用指令　所持必殺技與魔法等各種效果之使



道具　各種效果ITEM之使用指令



防禦　能作出防禦和回避兩種指令



作戰　選擇攻擊PATTERN，自動行動和戰鬥之模式



逃走　嘗試由戰鬥中逃走





GUNBULLET RPG＋光線鎗＝樂趣無限？

STG MPLY MEM
製造商：NAMCO　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
價格：普通版港幣$398　連GUNCON光線鎗版港幣$538
PlayStation

連續幾期為大家介紹過了ARCADE模式、ARRAANGE模式，與及其中的STAGE一覽。現在遊戲已正式發售了，今期就集中為大家介紹當中別開生面的RPG模式——QUEST MODE。光線鎗大冒險立即展開！



■經常失敗的探險二人組



■富豪登場！



■古怪的形狀……



■錢啊！錢啊！



故事

某一日，Dr.DON和Dr.DAN在用餐時遇上了世界上手屈一指的富豪KANEMOT，他以一百萬GOLD的酬勞委託二人到GUN BULLET島找尋「傳說之鎗」——「雁擬」(油豆腐，一種日本食物……！？)



操作法



GUNCON

板機	MODE中：決定	GAME中：開鎗	
A鍵／左側	MODE中：取消	GAME中：略過文字訊息	
B鍵 (START) ／右側	TITLE：START	MODE中：取消	GAME中：暫停
暫停：A (×) 鍵＋B (○) 鍵＋板機			

PAD

方向鍵	移動游標		
×鍵	TITLE：START	MODE中：取消	GAME中：暫停
○鍵	MODE中：決定	GAME中：開鎗	
START	TITLE：START	GAME中：暫停	







GUN BULLET 島全圖



版圖

除了使用GUNCON來操作外，基本上是和一般RPG差不多的，同樣地需在廣大的地圖上走動，找尋村莊等地方。在操作上是以游標指示出目的地，在按下決定後Dr.DON和Dr.DAN便會向該點以最短路線前進。


■開始地點，下方的艇仔調查後可發現地圖



■遊戲中的第一條村



■往北走便可找到的第二條村，有旅館可以SAVE

商店和民家

RPG中當然也有一般民家存在，可以打聽情報。更重要的是有商店和ITEM可供買賣，一些如藥劑等恢復生命力的物品，可令命中範圍增大的散彈鎗都可買到，不過價錢可不便宜喔！可是如果買下好像較妥當。



■商店外觀



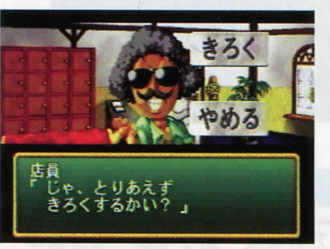
■有ITEM賣

旅館SAVE POINT

在一般RPG之中，旅館可說是不可或缺的重要設施，除了用來恢復體力之外，更是重要的SAVE POINT。《GUN BULLET》的QUEST MODE既然是一個「用鎗玩的RPG」，當然不會例外啦！



■INN者，旅館是也



■噢！奇怪的旅館老闆



■SAVE畫面

■可愛的女孩子

戰鬥

作為「用鎗玩的RPG」，作戰當然不可少。在這遊戲中玩者在版圖上漫步之時，便會隨機性地遇上戰鬥。戰鬥內容基本上和其他模式中相同(見圖)，但如同一般RPG一樣可以選擇不戰而逃的，但是機會率就……



■敵人(？)出現


■決勝負！

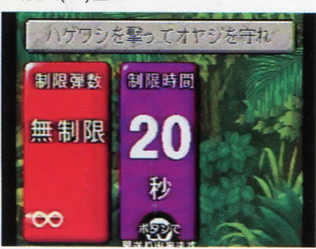
LEVEL UP~~！



■能力值增加



■解說！



■內容差不多



■戰後報告



■暫停後的畫面





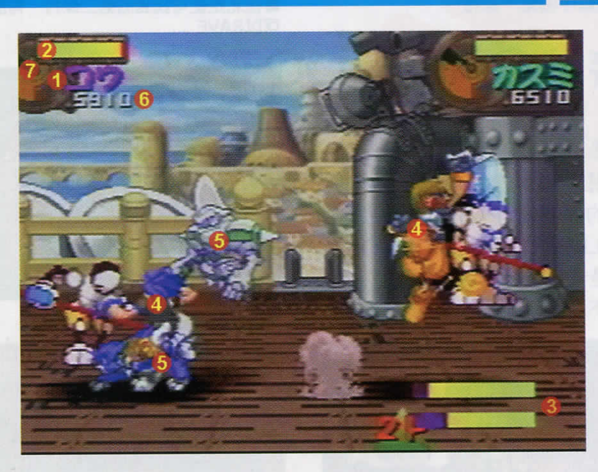
ACT	製造商：BANPRESTO	發售日：發售中（8月7日）
	價格：5800日圓	記憶：1-BLOCK

MPLY MEM PlayStation

PANZER BANDIT

將橫向動作遊戲加進現時流行的格鬥元素，最多能四人同時參與的本格對戰遊戲——《PANZER BANDIT》，以通常的拳腳基本技和指令操作，做出連續攻擊、必殺技和特殊技等COMBINATION技巧驅馳於遊戲世界之內。

畫面解說



1）COMBO GAUGE——表示玩者之名和敵攻擊連續HIT數，而使用任可COMBO攻擊對手，此計亦會上昇

2）HP METER——表示玩者所使用角色的剩餘體力，是以兩條能源的方式設計

3）敵HP METER——中BOSS或STAGE BOSS出現後的敵方體力表示，亦是以兩條能源方式表現

4）角色——玩者所操縱的角色

5）辛克——與角色共同支援作戰的傳説魔人，每位角色所使用的皆不盡相同，而攻擊方法和特殊能力亦有不同變化

6）SCORE——玩者現時所得分數表示

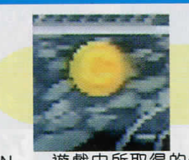
7）ENERGIE METER——角色的特殊攻擊所需ENERGIE之剩餘能量表示，每當攻擊敵人，能量便會隨之上昇。

操作方法

方向鍵左．右	左右移動、方向轉換，指令攻擊，項目選擇
方向鍵上	JUMP 跳躍，選擇項目
方各鍵下	蹲下，指令攻擊，選擇項目
□掣	強攻擊，決定項目
×掣	弱攻擊，取消 CANCEL
○掣	特殊攻擊，輸出訊息，決定項目
△掣／○掣＋×掣	COUNTER 攻擊
SELECT 掣	隨機選擇角色（角色選擇畫面）
START 掣	GAME START ，略過訊息，決定項目
L1 掣／ R1 掣	LINE 戰線移動
L2 掣	MAKURO 專用掣（能與方向鍵組合出不同變化）
R2 掣	特殊攻擊指令（等同於↓→＋○掣）



ITEM



■COIN——遊戲中所取得的COIN，是每版終結時的獲得金額



■VIT——體力回復



■紅水晶——增強攻擊力、防禦力



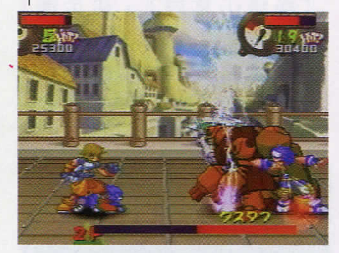
■白水晶——ENERGIE METER回復

BATTLE STAGE

遊戲開始時，古龍博士會說明每版的情況，可隨意選擇四關版面，完成四關版後便會跟着故事以指定版面進行。

STAGE 1～火山之街～(STAGE BOSS／古他夫)

火山之街受到哥魯狄財團的襲擊，正陷入一片混亂之中。



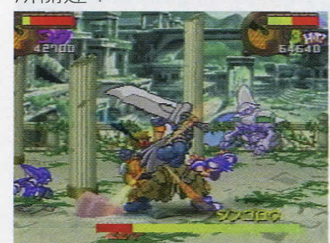
STAGE 2～美拉之湖～(STAGE BOSS／千香)

古代文明遺跡之一，古王遺跡的戰鬥舞台，被落入哥魯狄財團的手中。



STAGE 3～古之遺跡～(STAGE BOSS／陣吾朗)

湖底棲息着太古史前的生物，難道是與「財寶之鍵」有所關連？



STAGE 4～拉古之山～(STAGE BOSS／武童)

情報指出拉古之中的礦山與「財寶之鍵」有關，哥魯狄財團因而佔據此處。



ACTION PATERN 特殊系統

弱攻擊・強攻擊・特殊攻擊

弱攻擊，威力低，速度快，能作出連續攻擊。強攻擊，動作大，有着吹飛對手的作用。特殊攻擊，固有特殊技，輸入指令後成為威力更大的攻擊。



指令攻擊

除了由基本弱、強、特殊攻擊所組成的COMBO技之外，每位角色亦擁自己的指令技，效果各有差異。

◆↓↓＋任何攻擊掣

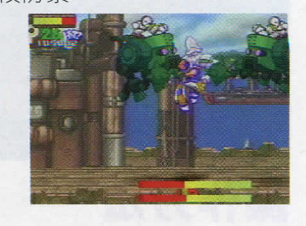
◆跳躍中↓↓＋任何攻擊掣

◆↓→＋任何攻擊掣



AUTO GAURD

在地上和空中方向鍵處於回中狀態，所作出的敵擊防禦，而按方向鍵的下便能作出下段防禦。



DASH 弱攻擊・DASH 強攻擊

能作通常攻擊、空中和地上追打攻擊之用。

◆→→＋×or□



受身技

◆被對手吹飛時←or→＋任何攻擊掣

人物介紹

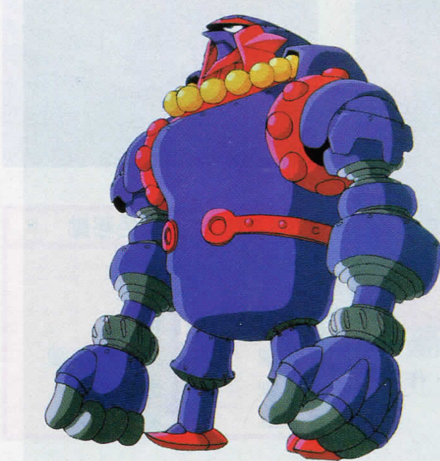
～剛之對手～仁（ジン） CV：蓮透

霞之兄長，操縱攻擊型辛克・神電，與剛保持着敵對關係，因事而被逐出家門，現成為哥魯狄財團的其中一員。



～財寶之鍵～紫電（シデン） CV：？

與掌握財寶之鍵有莫大關連的鬼神型辛克，一直保持沈睡中，卻被哥魯狄財團發掘出來。



大盜伍佑衛門～新桃山幕府之舞～



ACT　MEM

製造商：KONAMI　價格：8900日圓
容量：96M　記憶：16 PAGE

NINTENDO 64

故事

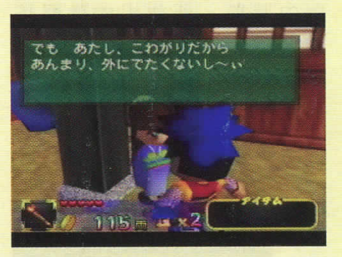
在和平的大江戶町裏，突如飛來一隻巨大的桃型UFO——極惡MUSICAL軍團「新桃山幕府」，他們強行將自己的歌曲及舞蹈引入日本全國為目標之侵略計劃「GORGEOUS MY STAGE作戰」……

由此恐佈MUSICAL便暗中活躍起來，而其魔掌亦慢慢伸展往「大江戶城」，眼見危機出現，大盜伍佑衛門豈能坐視不理，為了制止「新桃山幕府」，伍佑衛們、惠比壽丸、左助和八重又要再展開冒險的旅程。

去吧！加油呀！正義的大盜伍佑衛們！！









「旅（通常）STAGE」操作方法

START掣	副畫面切換
3D STICK	角色移動
A掣	JUMP跳躍／對話
B掣	攻擊（連按3次會造成連續攻擊）／持上／投擲／取消對話
C掣 UNIT	↑"術"使用
	←"武器"轉換
	→町／道中STAGE地圖表示
	↓角色轉換
R掣（TRIGGER掣）＋C掣UNIT	視點切換

視點切換掣操作

R＋↑	ZOOM IN
R＋↓	ZOOM OUT
R＋←	左回轉
R＋→	右回轉
Z掣	伏下
Z掣＋3D STICK	伏下移動

「激走IMPACT BOMBER STAGE」





操作方法

瘋狂破壞建築物和攻擊敵人能夠金和油的數量，作為與巨大BOSS對戰之用。

「巨大BOSS STAGE」



3D STICK	角色移動
上：	加速
下：	減速
左右：	移動
A掣	JUMP跳躍
B掣	煙斗攻擊
Z掣	鼻子小判

操作方法

畫面解說

1) 敵（BOSS體力）
2) 油（IMPACT體力）
3) 雷達
4) NKA砲GAUGE
5) 照準
6) 金（鼻子小判剩餘數量）
7) BOSS



基本操作

3D STICK	照準移動
A掣	右直拳
B掣	左刺拳
C掣	UNIT　輸入技
R掣	鎖鍊煙斗，緊緊敵人後以A掣或B掣連打將敵人拉近
Z掣	鼻子小判

通常技

C(→)C(→)	防禦
C(↓)C(↓)A	BOYOYON KICK

連續技

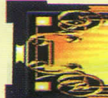
連拳COMBO	BBA
連腳COMBO	BBBA
突擊COMBO	BARRA

必殺技

百烈PUNCH	C(↑)C(↓)C(↑)A
百烈天空KICK	百烈PUNCH＋A
NKA砲	當NKA GAUGE儲滿時C(↑)C(→)C(↓)C(←)Z或C(↑)C(←)C(↓)C(→)Z







術與武器

左助



飛天之術—能夠跳往更高的場所之術。



苦無—忍者武器，能將敵人一分為二的苦無斬攻擊，亦能作三階段強化。



花火爆彈—破壞特定的牆壁作為通道的武器，每一發消耗1両。



丁髷攻擊—先按B掣然後再按Z掣或按着B掣不放所使用的正上方攻擊。



極寒苦無—能將敵人冷凍，每次使用消耗1両，而按着B掣不放來儲勁，便會變成三方向苦無發射的「苦無激冰破」，每次消耗3両。

八重



人魚變化之術—以人魚變身在水中自由移動之術，使用A掣游泳，B掣作DASH ATTACK攻擊。



刀—女子之武器，以忍刀斬作為攻擊，能作三階段變化。



劍盾—按着B掣不放，能以劍盾作防禦攻擊，但卻不能在移動中使用。



八重火箭砲—遠距離敵擊武器，每發消耗1両，而按着B掣不放來儲勁，便會切會成追踪敵人的「LOCK ON火箭砲」，每發消耗3両。



小龍太之笛—能呼喚龍神之子「小龍太」的笛子，隨意選擇往各町各村的方便道具。

惠比壽丸



小惠比壽之術—將體形縮小，來通過狹小的場所之術，但卻不能作出攻擊。



小槌—今次惠比壽的新武器，亦能作三階段強化。



肉小槌—使用來擊倒敵人後，能使自方體力回復的不思議小槌。



機關相機—使用機關相機的閃光燈拍照後，原本不見的東西亦無所遁形。

伍佑衛門



觸即發之術—伍佑衛門的怒爆發之術，一定時間內能夠移動原來移動不能的物件，而使用一次便會消耗10両。



煙斗—伍佑衛門家代代相傳的煙斗，能作三階段強化。



鎖鍊煙斗—加長攻擊範圍，能連擊卍箱作飛越移動。



小判—投出小判的敵向攻擊，而使用一次會消耗1両。



炎之小判—按着B掣不放來儲勁，能投出炎之小判，使用一次便會消耗3両。

御店介紹



萬屋

售賣各式各樣的商品，旅途中補充裝備之用，而同系統ITEM購買不能超過一種。



占屋

以神奇力量指點提示玩者，迷信者或許有利用價值，每次消費10両。



宿屋

以住宿作為體力回復，分「松」、「竹」、「梅」三種，其金額不同回復率亦有異。



茶店

旅途中的休憩場所，除了得到不同的情報之外，亦可以享受團子回復體力。



飯屋

以食物回復體力的場所，其金額不同回復率亦有異。



大江戶TOURIST

在遙遠的地方，提供瞬間傳送的服務，每次消費10両。

ITEM介紹

通常ITEM



小判—日常所使用的金錢，亦是武器和術的泉源



團子—回復一個心體力



金團子—回復全部體力



銀招財貓—集齊四個能增加一個心儲量



金招財貓—增加一個心儲量

回復ITEM



御握—萬屋所購入的ITEM，當體力耗盡時，會自動回復四個心體力



梅御握—當體力耗盡時，會自動回復十個心體力



鮭御握—當體力耗盡時，體力會自動全部回復



大入袋—萬屋所購入或以外地方所得的ITEM，能增加一人之隻數

防禦ITEM



笠—能抵禦敵人3回攻擊



鐵兜—能抵禦敵人5回攻擊



金之兜—能抵禦敵人8回攻擊



蓑—能抵禦敵人體當和直接攻擊等3回攻擊



鐵鎧—能抵禦敵人體當和直接攻擊等5回攻擊



金之鎧—能抵禦敵人體當和直接攻擊等8回攻擊

其他ITEM



壺—破壞後能得到小判



這裏象君—敵城之地圖



矢印君—敵城內部地圖和指示BOSS所在位置



銀之鍵—開啟「銀之錠前（銀之鎖）」



金之鍵—開啟「金之錠前（金之鎖）」



鑽石之鍵—開啟「鑽石之錠前（鑽石之鎖）」





公布及移植近一年多的CAPCOM業務用街機格鬥遊戲《MARVEL SUPER HEROS》，剛好與街機的《MARVEL SUPER HEROS VS STREET FIGHTERS》同期推出，雖然不知道這是否遊戲廠商的商業策略，但有一點可以肯定的是其遊戲移植度比起同廠的格鬥遊戲《X-MEN》還要出色，而它的湛新系統AIR COMBO和INFINITY GEM 寶石能量，更奠定了日後格鬥遊戲的新方式。





寶石講座

REALITY

最常用的攻擊寶石，能令使用者的通常攻擊強化，如輕拳和輕腳會增加火球攻擊、中拳和中腳增加冰攻擊、重拳和重腳則增加電導球攻擊、而LR同按更會出現南瓜、鐵球或風車攻擊

POWER

增強攻擊力的寶石

SOUL

回復體力GAUGE的寶石

MIND

自動回復INFINITY GAUGE和將其儲存質量提昇至1.5倍

SPACE

有着增強防禦力的作用，就算受到對手的通常攻擊，只要不是連續技，便不會出現硬直狀態，所以是以突進技攻擊取得相殺的好機會

TIME

一定時間內提昇速度

寶石「INFINITY GEM」與角色相性表

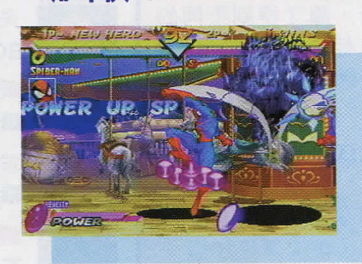
角色	寶石「INFINITY GEM」	效果
蜘蛛俠 SPIDER MAN	POWER	分身、攻擊力×2（前後攻擊）
美國隊長 CAPTAIN AMERICA	POWER	攻擊力提升和強化必殺技
變形俠醫 HULK	TIME	通常技攻擊力提升和HIT數×3
狼人 WOLVERINE	POWER	分身攻擊、HIT數倍增
鋼鐵人 IRON MAN	SOUL	通常技攻擊出現電流（註1）
心劍忍者 PSYLOCKE	POWER	分身
磁力神 MAGNETO	SPACE	無敵防護罩
JUGGERNAUT	SPACE	除消硬直狀態
SHUMA GORATH	TIME	通常攻擊能令對手石化
BLACKHEART	REALITY	隱身

註1：電流攻擊能令對手麻痺，而且使其INFINITY GAUGE能量下降。

人物介紹

～重視攻擊和COMBO～蜘蛛俠 SPIDER MAN

蜘蛛俠的AIR COMBO吹飛攻擊，除了站立中拳以外，還有的便是站立重腳。一般的站立重腳，即使擊中也不能把對手吹飛，若配合蹲下中腳擊浮對手，便能以站立重腳吹飛。而對手在空中時，以站立重腳迎擊亦能作吹飛效果。



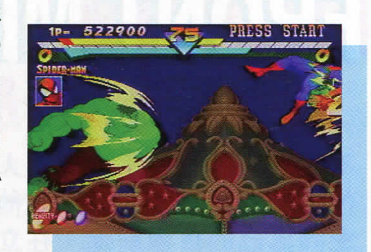
～克制對手的專家～美國隊長 CAPTAIN AMERICA

雖然美國隊長的AIR COMBO連續攻擊HIT數並不高，但擁有強大攻擊力才是其特點。要注意他的通常技和必殺技攻擊是以速度克制對手，若配合POWER寶石，攻擊力會強化不少，利用特殊技二段跳躍作追打攻擊亦是其強項。



～體形與攻擊力成正比～變形俠醫 HULK

在《MARVEL SUPER HEROES》中，AIR COMBO連續技是一項非常重要的系統，然而變形俠醫同樣能使出攻擊力強大的AIR COMBO和體當突進技GAMMA CHARGE作追打攻擊，也有令對手防禦不能石坂攻擊。



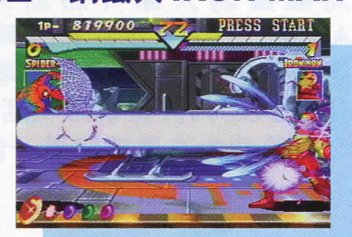
～以速度和利爪作攻擊～狼人WOLVERINE

擅長地上CHAIN COMBO和對空AIR COMBO的狼人WOLVERINE，其必殺技DRILL CLAW和TORNADO CLAW是COMBO後最佳的追打技，而配合POWER寶石後，以分身攻擊能將判定加強和HIT數增加。



～必殺技主導的黃金騎士～鋼鐵人 IRON MAN

在地上以必殺技作主導，而空中則以飛行攻擊為優勢的鋼鐵人IRON MAN，其特殊能力飛行有着空振制敵的作用，但他的致命傷AIR COMBO吹飛攻擊站立重腳使用於對空或對地場合亦很難發揮其特性吹飛對手，要比較注意的地方。



～對空對地連續技之王～心劍忍者PSYLOCKE

利用DASH疾衝加上CHAIN COMBO的心劍忍者PSYLOCKE，其通常技和必殺技亦能作追打攻擊，而隱藏INFINITY SPECIAL「PSI-MAELSTROM」(↓↘→+三個腳掣同按)雖然攻擊判定細，但攻擊力卻非常驚人



～於空中靈活作戰的霸者～磁力神 MAGNETO

擁有能靈活多變的對空AIR COMBO攻擊，特殊能力飛行加上必殺技MAGNETIC BLAST能夠發揮牽制對地和空振作用，另外在空中和地上使用投技鐵化對手後，亦能以必殺技和INFINITY SPECIAL作追打攻擊。



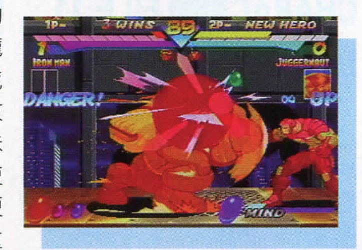
～謎之宇宙生物、混沌的破壞神～SHUMA GORATH

宇宙中的謎之外星生命體，招式古怪而多變，CHAIN COMBO和AIR COMBO攻擊力亦很強，若配合TIME寶石後能增加石化對手的能力，這便可以輕易使出必殺技「DEVITALLIZATION」和INFINITY SPECIAL「CHAOS DIMENSION」。



～制止不能的人間重戰車～JUGGERNAUT

在同廠格鬥遊戲《X-MEN》中擔演中BOSS角色的JUGGERNAUT，雖然體形龐大、行動遲鈍，但仍能使用威力強大的AIR COMBO作攻擊。而JUGGERNAUT的特殊技能「SUPER ARMOR」即使受到對手之攻擊，亦不會出硬直情況，反之連續受到三次重擊才會倒地，因此使其對空AIR COMBO更為有利。



～又如魔法師一樣的地獄皇子～ BLACKHEART

MARVEL特地為遊戲所設計的原創角色BLACKHEART，除了擁有控制整個畫面的攻擊範圍之外，亦能夠在空中和地上以DASH疾衝等特殊技做出多變的AIR COMBO，而他的通常技有着牽制對手的作用，若配合必殺技「INFERNO」便可作出追打攻擊。



BOSS 角色



■DOCTOR DOOM



■THANOS

隱藏角色？



■ANITA



■INFINITY SPECIAL——LOVE FOR YOU





SRPG MEM
製造商：SQUARESOFT 發售日：9月25日
價格：6800日圓(預定) 容量：CD-ROM 記憶：未定
PlayStation

FRONT MISSION 2

新人物的身份是情報人員？

不經不覺已介紹了近十名人物，其中包括了主角，他的拍檔與敵人。很明顯他們都各自懷着不同的信念向自己的目標前進，在立場和處境相異的情況下交織出《FRONT MISSION 2》的獨特故事。而今次將繼續為大家介紹新人物和有關故事舞台ALORDESH人民共和國與海洋公國共和國OCU的週邊資料。值得留意的是聯合中央情報局(CIU)這個在OCU內外從事諜報活動，直轄政府的組織，它在事件中本直擔當着一個重要的角色……

OCU 內的軍事形勢

TWO POWERS IN ONE NATION

OCU聯合國防省（總部位於星加玻）OCU Ministry of Defense (Headquarters：Singapore)
→ 在各加盟國派駐OCU軍
→ OCU日本國 → 自衛隊 / OCU 駐留軍
→ OCU澳大利亞 → 澳大利亞軍 / OCU 駐留軍
→ 其它加盟國 → OCU 駐軍和該國軍隊共存

OCU ALORDESH 人民共和國
→ OCU ALORDESH 駐留軍 → Rimian 駐留基地（海防軍）/ Deean 駐留基地（空防軍）/ Ramanston 駐留基地（陸防軍）
→ ALORDESH 軍 → 陸軍（國內八個基地）/ 空軍（Dhaka 達卡、Chittagong 吉大港、Rajahs 拉傑沙希基地）/ 海軍（Narayaganji 基地）

CHARACTER FILE 11
LISA STANLEY (26歲)

隸屬OCU情報部的情報二課大尉。在士官學校以優秀成績畢業後，就配屬於OCU情報部，是部內的精英分子。擁有清晰的頭腦和沈着冷靜的性格，因此在情報部內的評價相當高。由於深受信賴，很多時都受命進行獨立極秘任務。

CHARACTER FILE 12
SAYURI MITSUZUKA (21歲)

隸屬OCU情報部的情報二課少尉，曾有當步兵的實戰經驗，立下不少功績。但無論外表還是言行都稚氣未消，很難想像如鄰家女孩的她竟會是個優秀的情報人員。通常都和LISA一同執行任務，和她有着姊妹般的感情。



OCU 軍部隊徽章一覽 海防軍篇



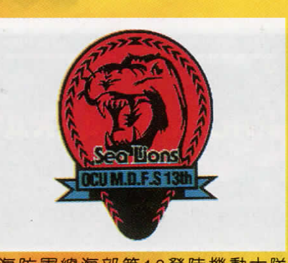
■海防軍總海部第10登陸連隊



■海防軍總海部第19登陸連隊



■海防軍總海部第41登陸機動大隊「MUDDY OTTERS」



■海防軍總海部第13登陸機動大隊「SEA LION」



■海防軍總海部第19登陸機動大隊「SEA JOKERS」



■海防軍總海部第32戰鬥支援航空中隊「CRANES」



■海防軍總海部第33戰鬥支援航空中隊「LADY BIRD」



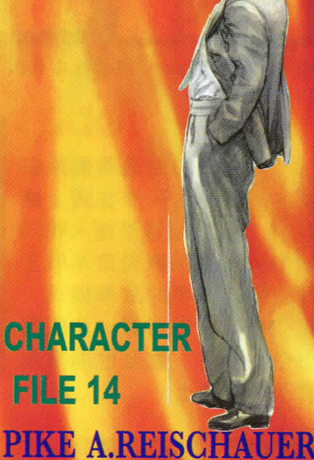
■海防軍總海部第310戰鬥支援航空團「EAGLE HUNTERS」

和政變有莫大關連的四人！

CHARACTER FILE 13
ANDREW F.HORDMAN

OCU陸軍大佐，俘虜營救部隊的司令官。雖然派遣部隊救出被VEN俘虜的OCU隊員，但是無論手段也好態度也好，都相當地惡劣，在士兵們和執行有關任務的LISA、SAYUR等人對他的評價很低。





CHARACTER FILE 14
PIKE A.REISCHAUER

連合中央情部局(CIU)的特工。大學畢業後入局的他憑着優秀的觀察力，直覺和靈活的頭腦，轉眼間就完成了無數重要任務，而成為局中舉足輕重的一人。而這次他在ALORDESH國內的任務是……？

CHARACTER FILE 15
DOMINGO KYATT

原OCU陸軍特殊部隊隊員。除了WANZER之外，還懂得操縱各式各樣的戰鬥兵器；肉搏戰、求生術和暗殺術亦十分擅長，曾在實戰中救出被俘虜的THOMSAS，但在6年前原因不明地離開了軍隊。



CHARACTER FILE 16
GORSH GWIANDA

ALORDESH軍陸海空三軍的三軍總司令，ALORDESH軍最高指揮官。在士官學校畢業後入伍的軍隊精英份子。在今次政變爆發後就被囚禁着，而主謀者就是他一手提拔的大佐VEN MACKARGE……

FRONT MISSION的靈魂——SETUP

作為戰鬥時主力的WANZER最大特色就是能根據各種不同需要，不同戰況而作出相應的改裝。這些機動兵器從手腳的組合、各式各樣的手提兵器和肩裝兵器，以至塗裝改變統稱為WANZER SETUP。

WEAPON

WANZER一般可裝備手提兵器和肩裝兵器各一對。

BODY

左右WANZER性能的重要PATRTS，注意HP降至0便視作被破壞。

ARM

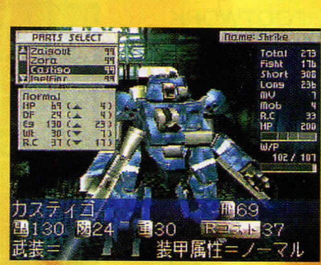
兩腕可裝備不同類型，基本武裝為ARM PUNCH。



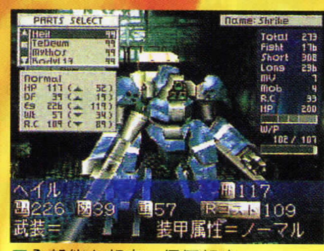
■BAZOOKA系，火力和射程遠但命中低



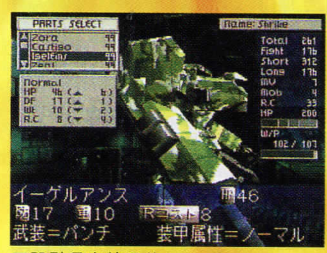
■CANNON系，一炮三發的中距離兵器



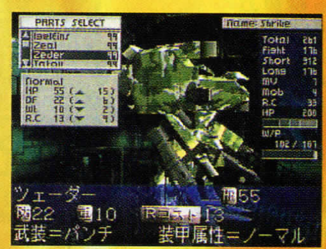
■出力和防禦力高但HP低



■全部能力都高，但價格也……



■設計各有特色的ARM PARTS



■兩腕可裝備不同類型







2P	製造商：KODANSHA	價格：5800日圓
MEM	容量：CD-ROM	記憶：1BLOCK

PlayStation

這是一隻改篇自日本《少年MAGAZINE》中同名漫畫《第一神拳》的拳手育成遊戲。在這遊戲中，玩者需負責主角「幕之內一步」的各項訓練和安排比賽，以及比賽時的各種行動，直至達成登上日本拳王寶座的宏願。而漫畫中的各個名場面，特殊事件和比賽對手等等均會一一忠實重現；在各個充滿個性和特色的強敵環伺下，一步能否向懦弱與被欺凌的日子道別，成為偉大的日本拳王，就取決於玩者為一步的訓練，賽前準備與及臨場戰術了！

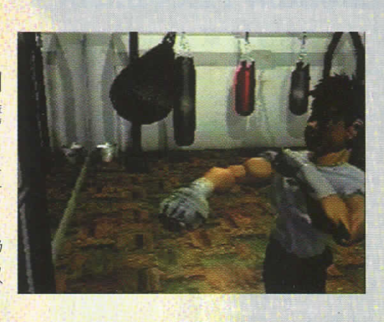
操作簡介

方向鍵	移動游標，選擇項目
△鍵	開啟能力畫面 / 開啟 SUB-MENU/ 在 EVENT 中使用
○鍵	決定 / 訓練畫面中緊按能加快速度
×鍵	取消 / 回到前畫面
□鍵	在 EVENT 中使用
L1/R1	翻看日程表

能力值解說

SHARP POWER	數值高的話，就越能重複地出拳
HEAVY POWER	數值高的話，就越能使出重拳
FOOTWORK	會影響選手的步幅
TECHNIC	影響 COUNTER 、 CLEAN HIT 和出拳的時間掌握
SWAY SPEED	影響防禦的數據
RUSH STAMINA	出拳時會消耗，降至零便無法揮拳
PUNCH SPEED	數值高的話，拳速也快
RHYTHM	會影響動作間的連貫性
回復力	數值高的話，體力和STAMINA的回復也會加快
瞬發力	影響選手的移動速度
精神力	影響被擊倒後的行動，即使被KO了也能再度爬起來
耐久力	此數值高的話，損害會減輕，不易倒下
KO值	影響被擊倒的確率
體力	降到0便會被擊倒，在休息和防禦時可以回復
疲勞度	數值高的話，不但練習時的效果會下降，還可能導致受傷

STORY MODE



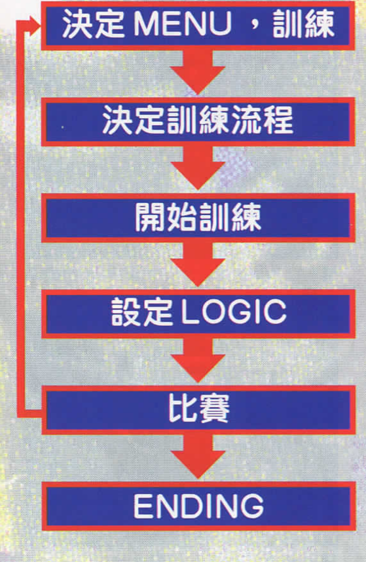
完全忠於原著漫畫版劇情，以幕之內一步在遇上鷹村守，受他影響而進入鴨川拳館，接受訓練成日本拳王的故事為藍本的故事模式，在這裏玩者需培育一步成為出色的拳手，直至他能奪取拳王腰帶為止。

EDIT MODE



無須進行訓練，純粹在16800點能力分內自行分配，創造出一名獨一無二，屬於你自己的原創拳擊手，向電腦或是朋友進行比賽。賽例方面可自由訂立，包括回合數以至DOWN多少次作負論等等。

STORY MODE流程









ICON 介紹



ROADWORK
長跑訓練，令耐久力增強

DASH
短跑訓練，令瞬發力增強



ROPEWORK
跳繩，增強節奏感(RHYTHM)



SHADOW
想像和對手對打，令攻擊時的總合能力增強



打擊練習
訓練拳手的打點正確



PUNCHING-BALL S (SINGLE)
鍛練拳手的節奏感



PUNCHING-BALL W (DOUBLE)
增強攻擊時的總合能力



SAN BAG
鍛練拳手出拳時的力度



MEDICINE BALL
鍛練拳手的防禦力

BENCH PRESS
增強上腕的肌肉力量

腹肌
增強腹肌

SQUAT
增強腳力



MASKBOXING O (OFFENCE)
主要是提升進攻時的能力



MASKBOXING D (DEFENCE)
主要是提升防禦時的能力



SYSTEM
SAVE LOADEXIT等等



SCHEDULE
進入訓練流程（日程表）畫面

什麼是 LOGIC？

LOGIC是一種簡易程式，大致上就是一連串「如果在××的狀況下，便作出××的行動」組成的東西……由於一步的行動不是由玩者直接操縱，而是根據LOGIC來行動，玩者便要在賽前針對對手「寫」出相應的LOGIC。



技設定

選擇在比賽中使用的招式，可以方向鍵選擇合適的招式在比賽中使用。由於在比賽途中不能更改，應針對對手擅長的打法作取捨。選擇不當有可能導致陷於苦戰甚至戰敗。畫面右方會顯示該招式的動作，可作參考。



行動設定

設定在比賽中各項行動的確率，全部行動的確率加起來為一百，可自由以方向鍵和○鍵改變各項與確率。

攻擊—確率高的話便會經常主動展開攻勢，可以△鍵設定各招式的使用確率，以×鍵回到前畫面。

逃避—確率高的話便會經常避開敵人，不主動攻擊。

接近—確率高的話便會經常主動接近敵人。

防禦—確率高的話便會經常作嚴密的防守，此外可以△鍵設定防禦時作「擋格」，「閃避」或是「反擊」的使用確率，以×鍵回到前畫面。

性格設定

設定選手的性格，會對整場賽賽事的內容產生重大影響，需要深思熟慮的決定。可以方向鍵上下選擇項目，以左右決定概率。

BOXER TYPE

可從CLEVER(冷靜沈着型)到FIGHETER(積極進攻型)中的平衡決定選手的動向，百分率的高低會影響選手的行動策略和傾向。

判斷力

影響選手是否理會中場休息時教練的助言，可能出現獨斷獨行的情況。

APPEAL PERFORMANCE

影響選手有關的確率。

EDIT MODE——創造一個原創拳手

體形—以在遊戲中登場的角色為藍本，選擇原創拳手的體形，會影響使用招式和風格。可以選擇不同顏色。

能力設定—利用十字鍵上下選擇能力值，左右作增減。

技設定—和 STORY MODE 相同。

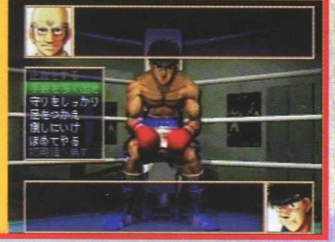
LOGIC 設定—和 STORY MODE 相同。

NAME—決定選手名字，按方向鍵選擇後以○鍵決定，可以×鍵刪去錯字。

FILE (SAVE/LOAD)—每記錄一人需1BLOCK，最多可記錄八人。

TOP MENU—回到主選單 (TOP MENU)

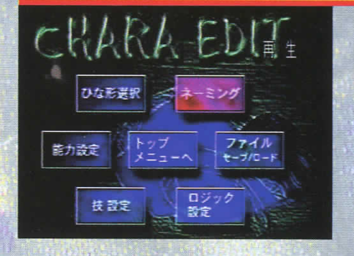




中場休息

可對選手作出指示，為LOGIC作臨場修正。以方向鍵上下選擇，以○鍵決定。

「積極出手」 進行積極的攻擊，削減對手的體力。
「加強守備」 徹底防守，恢復體力。
「靈活走動」 以靈巧的步伐迴避對手的攻擊，消耗對手體力。
「擊倒對手」 利用必殺技和連續攻勢KO對手，但容易露出破綻而受到反擊。
「鼓勵」 讓選手的回復精神，恢復戰意。
「止血」 治療出血部位，注意出血過多會令體力消耗加劇。
「回復為初期值」 回復為初期值狀態。







VOICE FANTASIA
失去了的聲音力量

某日，遊戲的主角（亦即是你）從一位不知名的大叔手中取得一片遊戲光碟，當你打開電源後，遊戲中的公主向你求救，她請求你為她們奪回魔王強搶的VOICE。之後你被拉進遊戲內的世界，那是充滿中古歐陸風情的世界。在你眼前出現了一身魔法師裝束的少女，她對你的突然現身很感興趣，從此便和你形影不離。當晚，就在你和她上了旅館休息的時候……

究竟你怎樣才能重返自己的世界呢？

RPG　製造商：ASK　發售日期：發售中
售價：6800日圓
MEM　SEGA SATURN

人物介紹

華麗的女戰士 INQUIET（インクァイア）：

遊戲初段時是魔王的手下，其實她生而為人，只不過受了毒咒才令額上長出醜陋的角以而淪為魔王手下。成為你的同伴後，她會是一位很可靠的戰士。她有很強的正義感，經常會為一行人帶來情報和行動上的指引。橫山智佐配音。

第二公主娜絲狄（ナスティ）：

是城中國王的掌上明珠，為人誠實有禮，比她的姐姐FRET更乖巧聰明。堀江由衣配音。

謎之宿敵瑪麗（マリー•ミーン）：

時常作出和現實脱節的行動。最初會是隊伍中不時解救危機的同伴…。宮村優子配音。



任性的公主 FRET（フレット）：

不知世途險惡的公主，雖然努力做事但總是失敗收場。連她本人也不知道自己是個沒有常識的小丫頭。經常給年紀較小的WAVE愚弄而和她產生對抗意識。話雖如此，從她身上誘發出皇室獨有的魅力，不時引來外間的注目。笠原弘子配音。

見習魔導師 WAVE（ウィーブ）：

你在遊戲世界內所遇到的第一位同伴。具有男子氣慨不認輸的性格，又口不譯言，卻是可信賴的角色。很仰慕（愛慕？）宮庭魔術師奧加力（オーガレット），希望能像他成為偉大的魔術師。小西寬子配音

日間和晚間的分別

在日間，玩者要在城中四圍走，搜集情報和完成任務。只要進入旅館休息，遊戲便會轉到晚間場景，你可以找來其中一位女主角和她談話，言談間她可能會給你重要的情報。達到某些條件從你便可以重溫遊戲內的動畫和硬照。旅館亦是儲存遊戲的唯一地方。



■戰鬥場面



■日常畫面



VOICE POWER 表

名稱	內容
幸福之音（幸せのボイス）	傳聞聽過幸福之鐘鐘聲的人，都會得到永遠的幸福。而幸福之音正是曾被封印於幸福之鐘內。
嘆息之音（嘆きのボイス）	只管在人生間悲傷地嘆息，製造沉重的氣氛，令聽者都覺得不愉快。
風之音（風のボイス）	卷起強風，吹走邪惡的東西，攻擊力方面亦不容忽視。
大地之音（大地のボイス）	若能得到大地的守護，面對敵人的攻擊亦能從容自若。
變化之音（變化のボイス）	令聲線產生變化，模仿世間多彩多姿的音聲，但不可用在邪惡方面。
痊癒之音（癒しのボイス）	發出溫柔的治療之聲。傳聞傷殘病患者聽過此聲皆能痊癒。
醉鬼之音（のんべのボイス）	酗酒鬼所發出的嘶叫，會讓敵人承受一點損傷，使術者的心情則會變得舒暢。
嘲諷之音（シニカルボイス）	向對手發出咄咄逼人的冷嘲熱諷，讓他承受精神上的傷害。
愛之音（愛のボイス）	任憑對手是誰都會去「愛」他們，即使是惡魔聽過愛之音大概也會不忍心攻擊下去。
音波之音（音波のボイス）	令聲音變成超音波，其威力足以粉碎頑固的石頭，而且具有廣範圍的效果。
真實之音（真實のボイス）	以其神聖之聲，去解開被強加於的邪惡咒語。別名是真實的告白。
誘惑之音（誘惑のボイス）	雖然本身並無邪惡的特性，但聽其誘惑之音者皆會沿着被歪曲之路走。
虹色之音（虹色のボイス）	傳説中最強無敵之音，要得虹色之音的力量，必先集齊七色的聲音力量寶珠。

初回限定版的贈品

初回限定版的贈品包括一枚PREMIUM CD-ROM和一本聲優FAN BOOK。PREMIUM CD-ROM的內容計有三位女主角配音員橫山智佐、笠原弘子和小西寛子的個人資料、遊戲的MAKING MOVIE和設定以及原畫集。而那本聲優FAN BOOK則包括遊戲中登場的人物介紹和配音員介紹，書尾亦有設定資料四大版。





道具表（節錄）

所有道具都可送給三位女主角作為禮物，表中符號所代表的意義如下：

○	收到禮物會很高興
—	收到禮物後的反應很一般
×	不喜歡這份禮物
NA	不能送出

若女角高興的話，會見到她表情的變化

衣服類：

品名	價格	內容	WAVE	FRET	INQUIET
毛織衣（セーター）	2000	有樽領的毛織衣，很暖和的	×	○	×
可愛的泳衣（かわいい水着）	4000	式樣比較性感，在戰鬥中穿着是很危險的	○	×	×
日式汗衫（らくだシャツ）	900	大叔的神器之一，別名RUNNING SHIRT	×	×	×
用舊了的牛仔袂（古ひたジーンス）	1500	有破洞的牛仔袂，很合潮流的趨勢，不過實用性就…	○	×	×
赤色斗蓬（真っ赤なマント）	1200	很有帝皇氣派的斗蓬，不過可能會引發敵人的鬥爭心	×	×	×
R頭巾（Rバンダナ）	800	大眾英雄怪盜的頭巾，防御不甚理想	—	×	○
皮革服（皮の服）	2000	有型而且耐用的皮革服	○	—	○

雜貨類：

品名	價格	內容	WAVE	FRET	INQUIET
鶴咀鎬（つるはし）	1500	這是夾垃圾用的工具	○	×	×
傳説之劍（傳説の劍）	2000	此劍的鑄劍師與傳説中勇者之劍有莫大關連，世上只有一把	×	×	○
傳説之盾（傳説の盾）	1800	傳説中的勇者所曾用過最強之盾	×	×	○
傳説之鎧（傳説の鎧）	2500	傳説中的勇者所夢寐以求的鎧甲	×	×	○
擴聲器	2800	聲音能量的增幅器	×	×	×
嘲諷之音	3500	請參考VOICE POWER表	NA	NA	NA
愛之音	2500	請參考VOICE POWER表	NA	NA	NA

珠寶首飾類

品名	價格	內容	WAVE	FRET	INQUIET
鎖匙掛圈（キーホルター）	500	可愛的鯨魚型KEYHOLDER	○	—	×
紅色唇膏（赤の口紅）	1000	少女的嗜好之一，其本上赤色代表攻擊	×	×	×
粉紅色唇膏（ピンクの口紅）	1100	少女的嗜好之一，貪其可愛的特色	×	×	×
鑽石戒指（ダイヤの指輪）	5000	鑲有貴重的秘寶石，因其堅固可作為兵士的護身符	○	○	×
男用戒指（男物の指輪）	2000	比較大型的戒指	○	○	×
假鬍子（つけひけ）	500	包括口唇和下巴的假鬍子套裝	○	○	×
海之項鏈（海のネックレス）	3000	由人魚之海取得的真珠，根據人魚公主的傳説，它能增大VOICE POWER	○	○	×
銀色手鐲（銀のフレスレット）	3500	並不太奢華的手鐲	○	○	×

其他：

只要不斷送禮給娜絲狄，她便會送一支家之匙給玩者。

品名	內容
家之匙（家のカギ）	城中豪華別院的鎖匙，那是大家所夢寐以求的大宅院
腐敗了的食物（腐った食べ物）	很危險的食物，對任何人均具有殺傷力



怪盜ST TAIL

美少女式的兵捉賊遊戲

倘若身為讀者的你本身是一位女孩子，有沒有試過給男仔追的滋味呢？想不想重拾少女時代中學生的回憶呢？玩者置身於遊戲其中，便可以同時體驗芽美妹妹的學院生活，和怪盜ST TAIL驚險的冒險旅程了。

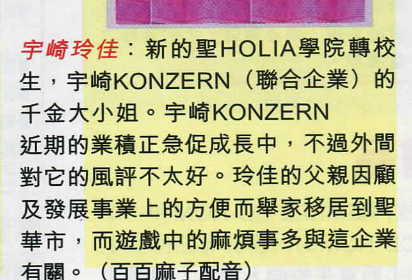


人物介紹

羽丘芽美：十四歲，喜歡可愛的東西和甜食，渴望跟理想中的男子邂逅的典型少女。擁有變身成怪盜ST TAIL的魔法力量，遇到麻煩事便會變身出動。她的父親源一郎是一名魔術師，母親本來是一名怪盜，現職家庭主婦。（櫻井智配音）



深森聖良：雖然比較孱弱，不過對芽美來說是一位很幫得手的好朋友，志願成為修女。（井上喜久子配音）



飛鳥JR：本名飛鳥大貴，是刑警的兒子。受到市長的直接委托，要抓到怪盜ST TAIL，不過總不成功。（岡野浩介配音）



宇崎玲佳：新的聖HOLIA學院轉校生，宇崎KONZERN（聯合企業）的千金大小姐。宇崎KONZERN近期的業積正急促成長中，不過外間對它的風評不太好。玲佳的父親因顧及發展事業上的方便而舉家移居到聖華市，而遊戲中的麻煩事多與這企業有關。（百百麻子配音）

給電腦玩家的小小贈品

試試把這遊戲的CD放入電腦吧。會有一個名為OMAKE的FOLDER，內有兩個項目，第一個是ATOGAKI的文字檔，是遊戲設計者兼企劃馬先正之的結後話（日文）。第二個是名為NIHTTAIL的螢幕保護程式，對應視窗95和3.1。你會見到ST TAIL在夜空中遊「汽球」河。



迷你遊戲大會串

《怪盜ST TAIL》的主線是一種兵捉賊的遊戲。玩者要控制ST TAIL避開警官們的耳目，完成每一話特定的任務。每一版都有不少陷阱，小心會有無限層數的「摩天建築物」和走不完的路出現。除了必需要完成的主遊戲之外，芽美進入自己的教室時可玩到多種迷你遊戲，玩者要從芽美、聖良、淳子、恭子、玲佳和莉娜六位女角中選一才可開始遊戲。介紹如下：

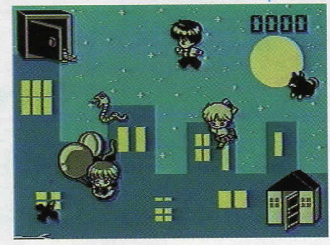
美術：在限時內為圖中的公仔填上相應的顏色，畫面的正上方會有這個公仔的參考圖片，填得愈快愈準者為勝。

古典：風格很像十多年前的手提液晶體遊戲機。要控制ST. TAIL避開所有的攻擊從家中走到金庫，只有三次機會。

體育：一百米短跑，只需連打按鈕的遊戲，當然是愈快者為勝。若以連射手掣來玩的話，要破世界紀錄不難。

保健：在三條白線間來回跳動的遊戲，來回一次為1 COUNT，COUNT多者為勝。左右橫掃A、B、C鍵即可。





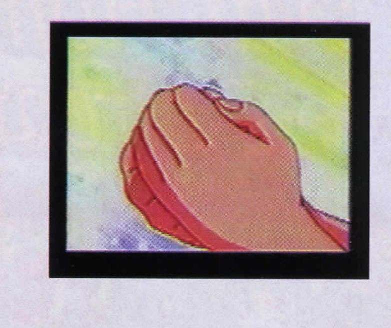






遊戲提示四十一條

1. A鍵是用以進行會語和調查的便利鍵。
2. C鍵可用來打開COMMAND MENU。
3. 在COMMAND MENU中，某些指令會有SUB-COMMAND MENU可供選擇。
4. 在KEY CONFIG. 中，可設定X、Y、Z、L、R鍵進行自選動作。
5. 芽美行六步便算過了一分鐘。
6. 芽美進行會話或其他行動也會花費時間。
7. 經過時間最小的計算單位為1 TURN。
8. 使用「待機」指令後會讓1 TURN的時間溜走。
9. 使用「坐下」（すわる）指令後會讓3 TURN的時間溜走。
10. 一直實行「睡眠」（ねる）的指令會讓時間自動溜走。
11. 使用「轉圈」（まわる）指令後會讓芽美留在原地轉圈，不過會改變面對的方向。
12. 「滾轉」（ころかる）指令會讓芽美在1 TURN間移動較遠的距離，趕時間時用。
13. 未能在早上九時前趕到2A班教室的話便算遲到。
14. 授業時的迷你遊戲會影響芽美的參數。
15. 選擇逃學（エスケープ）的話雖然可以不用上課，但會令PURE FRAME（即狀態表中那條黑白BAR）內的數值下降。
16. 要在黃昏六時前趕回家，否則媽媽便會很生氣，不給芽美零用錢。
17. 課堂會在下午五時完結，每日芽美會有二小時的自由活動時間。
18. 不要忘記每日都要寫日記（SAVE）。
19. 芽美可以送道具給RUBY（她的寵物）保管。
20. 芽美最多可持有九件道具。
21. 若取得第十件道具，那麼道具表內的第一件道具便不見了。
22. 給芽美吃點什麼她便會很高興了。
23. 做了好事的話（譬如拾垃圾），PURE FRAME中的白色部分便會增加。
24. 如芽美吃得太多，體重便會增加。
25. 想減肥的話，就不要買東西吃，上體育課也可以達到同樣效果。
26. 做壞事（譬如丟垃圾）會令PURE FRAME中黑色部分增加。
27. 不給芽美吃任何東西（或給她吃垃圾）她便會很不高興。
28. 救助迷途綿羊會增加聖良的好感度。
29. 聖良的好感度達一定指標後會給玩者一些好東西。
30. 變成ST. TAIL後，就算中了陷阱也不會受傷。
31. 中了陷阱後會有一段時間不能行動。
32. 不能行動的時候若身旁出現警官的話即算被捕GAME OVER，要續版重來。
33. ST. TAIL的變身時限是兩小時（720 TURN），過了這段時限便算TIME OVER，要續版重來。
34. 接近門口時，可用「打開」（ひがく）或「開鎖」（カギあけ）指令來開門。
35. 向警官使用擲卡魔法（カードなげ）的話，他會有一段時間不能移動。
36. 放白鴿魔法（ハト）可用來追趕警官。
37. 使出氣球（風船）魔法讓ST. TAIL浮起，浮起期間會變成無敵。
38. I SHOW TIME是一種隨機的魔法，使用後會有什麼結果沒有人會知道。
39. 聖良的建築物分A-Z二十六等大小。
40. 芽美的一日以她就寢的時間為止。
41. 如果大家知道ST. TAIL在日本的播映時段，可以在這時段開一開這GAME，看看會有什麼事發生…。　（亦可調教主機內的時鐘。）





數學：落下型方塊遊戲，數字相加為十即可消去，會有連鎖和零號方塊出現，方塊積到頂為敗方。





物理：會有五條搖搖版，其上正中各有五個滾球，玩者要推動搖搖版，盡量不令滾球在自己那方跌下。



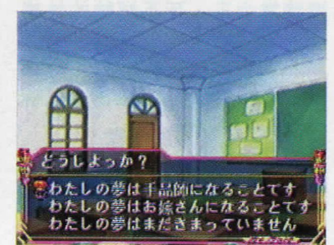


家庭科：料理大比試。參賽者作品將會由兩位評判判分，分別是白馬王子、新聞部新希望佐渡真人，和秀才飛鳥大貴。





現國：玩者選定的角色便會開始作文，中途你要決定下一句要怎樣寫，最後便憑這些選擇來為你的文章評分。





MY HOME DREAM

將夢想中的豪庭優尚一一實現

《MY HOME DREAM》是個可讓你一嘗「室內設計師」滋味，設計心目中夢想家居的「體驗」遊戲。玩者要因應不同客人要求，設計出稱心合意的居所。到底要精雕細琢的至尊府第，還是極目蒼翠的園林景緻，都要花點心思、加添新意，才是理想設計的真義。

SLG　製造商：VICTOR　發售日：7月24日　價格：5800日圓

MEM　PlayStation

MY STORY,MY HOME！

遊戲開始，會分為兩個模式，分別是「STORY MODE」及「MY HOME MODE」。

「STORY MODE」中，玩者的身份是建築事務所的「一級設計師」，要為十位職業、年齡層、家庭組成等各異的客人，憑與各人的對話內容，把握提示，設計符合各人不同要求的理想居所。

「MY HOME MODE」則是以個人喜好，選擇不同土地（一般街道、高原、砂漠、基地、月球表面及無人荒島），設計自己的美滿居停。

操作說明	
「○」	決定／MENU出現
「×」	取消／畫面結束
「△」	觀看MEMO／視窗打開或關閉
「L1」	切換樓層／視點移動／視線向上
「L2」	設計圖擴大或縮小／視點移動／視線向下
「R1」	改變設備、建具、外構及家具的放置方向／視點往上移
「R2」	視點往下移

待客之道

於待客室會有十位不同的客人，玩者可以跟據各人外貌，自由選擇洽談對象。經秘書引見，就會與客人於面談室正式對談。而所有的問答要點都會記錄於MEMO上，可以隨時查看，十分方便。可以向客人提出各項詢問，包括有：

（1.）建築條件
（2.）客人背景
（3.）家庭背景
（4.）居所要求

而在建築條件中還包括預算建築開支及土地要求的選項，要避免超支及錯誤配置土地，此乃重要資料，一定要看。另外，客人背景及家庭背景亦會與居所的設計有着密切關係。還有在居所要求一項中，亦可問及客人關於外觀、部屋、建具、設備、外構及家具各方面的意見。記緊要反覆詢問，因每次答案盡不相同，全部都是居所的細節要求，非常重要。最後可以選擇簽訂合約（亦可於簽約後隨時取消），完成後就可以開始動手設計大屋了。





JOHN CART
職業：DMM日本特派員（新聞記者）
特徵：美國東部出身，12年前移居日本，妻子是日本人




平山凡太•靜江夫婦
職業：食品製造總務部投訴處理科參事
特徵：平凡的白領受薪階級，妻子乃專職家庭主婦



神崎雄司
職業：職業高爾夫球手
特徵：職業高爾夫球界的3年連續賞金王，死不認輸的性格



冴島綠
職業：職業網球手
特徵：出身於運動世家，留學加拿大，現為日本手屈一指網球手

霧島麗子
職業：演員
特徵：艷光四射的美人，童星出身，投身藝能界15年



SATAN大黑
職業：搖滾樂隊主音
特徵：標奇立異，有着上天下地唯我獨尊的性格



犬飼枝里子
職業：推理小說作家
特徵：最暢銷作家，丈夫為65歲的歷史小說家



篠田哲子
職業：料理評論家
特徵：自信，不願聽取別人意見的中年女士



岬美奈子
職業：世界級鋼琴演奏家
特徵：巡迴世界各地表演的鋼琴演奏家，家族成員皆為音樂家

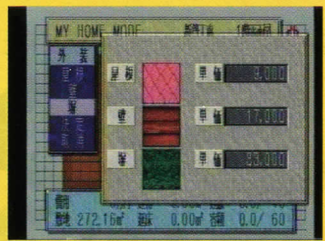


淀川佳代子
職業：演歌歌手
特徵：投身演歌事業40載，年輕時非常受歡迎

設計十進制

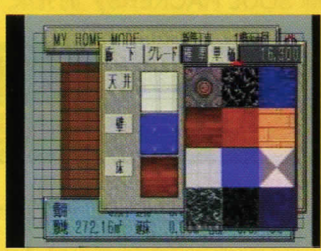
1. 基本仕様～外装

所謂外裝，其實是屋外裝修用料決定，包括屋頂（屋根）、牆壁及屋外圍牆（塀）三項。各項都有不同款式的用料可供選擇，尤以牆壁為多。但用料價格不一，某些更相差甚遠，可以兩者價錢距離十數倍之多，故此要留意價格不同，以免超支。


■不同款式用料可供選擇

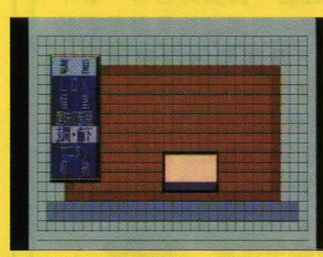
2. 基本仕様～內裝

內裝可順序分為西式房間（洋室）、日式房間（和室）、走廊（廊下）及浴室（サニタリー）四部份。每部份都可與外裝一樣隨意為天井、牆壁與地板（床）選擇用料，更可設定用料級數（グレード）及在OPTION（オプション）內揀選特別設置要求。


■斷熱、防音、耐久及暖房設置

3. 部屋～設置～玄關

現在就要決定一樓大門的位置了，先在設計圖內劃出整個玄關範圍（由左上角開始至右下角為止），決定後再劃出玄關大堂以外部份就行。但要留下至少1×1的面積，作為玄關大堂。還有在土地的深啡色部份是用來建圍牆，並不能作設置玄關之用的。


■每間房屋只限玄關一大個

4. 部屋～設置

開始要設計房間了，共分作五部份，分別為LDK、個人房間（個室）、專用房間（趣味の部屋）、浴室（サニタリー）及雜物房（收納）。各種房間分類如下：

LDK

客廳（リビング）、飯廳（ダイニング）、廚房（キッチン）、飯廳＋廚房（DK）及客廳＋飯廳＋廚房（LDK）。

個人房間（個室）

主人房（主寝室）、小童房間（子供部屋）、長者房間（老人室）、接待室（応接室）及客房（客室）。

專用房間（趣味の部屋）

繪畫室（アトリエ）、書房（書齋）、茶會間（茶室）及隔音室（防音個室）

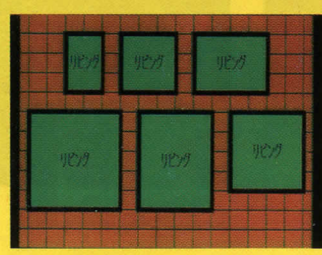
浴室（サニタリー）

浴室、WC、梳裝檯（洗面所）及浴室＋WC＋梳裝檯（UB）

儲物室（收納）

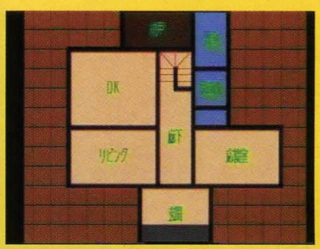
押入（被褥間）、藏衣間（クロゼット）及（雜物房）納戸

無論那一種房間，不能建在土地的深啡色部份，面積亦不可大於6×6。和式房間面積亦有特別規定，只可以下列規格設計：3疊（2×3）、4疊半（3×3）、6疊（4×3）、8疊（4×4）、10疊（4×5）及12疊半（5×5）六種。


■房間面積要合宜

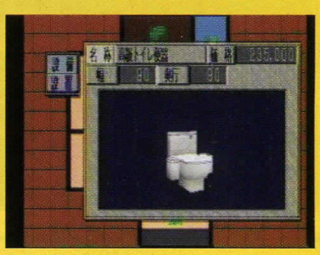
5.階段／部屋～設置～廊下

在設計房間同時，亦要安排樓梯（階段）及走廊（廊下）位置。遊戲內所有房屋均為兩層，所以建造樓梯絕對有必要。但只可依照7種規定來造。走廊方面，亦要留意長闊度只限6×6之內，總之不超出規定就行了。


■平面圖基本完成

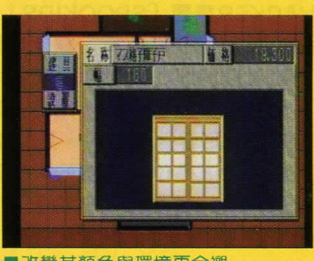
6. 設備

現在要安裝屋內設備了。有暖爐（暖炉）、化　台、浴缸（浴槽）、廁所（トイレ）及照明五大項，每款設備都可隨意觀察其實際模樣。選了後，就要將該設備安好位置（三角形前端為正面，可按R1改變設備的放置方向），決定了就可以。


■每款設備都可隨意觀察

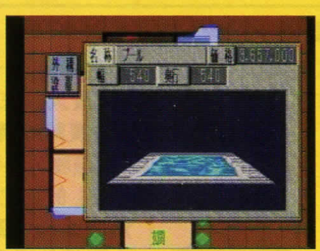
7. 建具

所謂「建具」，其實是指各房間的基本裝置。包括窗、外窗（出窓）、障子、室內房門（室内ドア）、室外房門（室外ドア）、儲物櫃（收納）、廚櫃（キッチン）及櫃檯（カウンター）。


■改變其顏色與環境更合襯

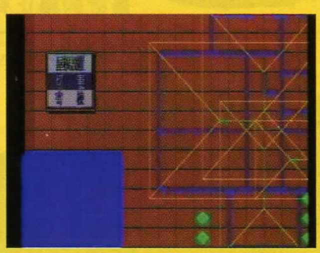
8. 外構

遊戲內設備及建具以外的物件，都被稱為「外構」。露台（バルコニー）、地台（テラス）、欄（カーボート）、門、燈籠（灯籠）、植物盤栽（植栽）、水池／泳池（池／プール）及網球場（コート），全部均屬此一類型。


■花得起興建游泳池麼？

9. 屋根

到房子到達將近完成階段，就要建屋頂了。屋頂的種類可分為「寄棟」及「切妻」兩大類型。「寄棟」是指屋頂兩側斜面形成山形的屋簷，「切妻」則是房頂圍繞房子四邊形成四幅斜面而構成的屋簷。


■「寄棟」或「切妻」，兩者皆相宜

10. 着工、家具

現在就可正式開工起樓，建築開始。「着工」期間，可以選擇觀察工程進度，有趣得很。完工後可自由鑑賞自己的精心傑作，由外到內，一覽無遺。最後設置各款家具。但切忌好大喜功，先安排好傢俬之後，才好添置裝飾品。


■鑑賞自己的精心傑作

豪華船有間業魔殿，三個惡魔學合體、學合體…

SOUL HACKERS

期待度逐漸提高的《女神轉生》系列最新作，《惡魔召喚師 SOUL HACKERS》的完成度已達六成以上。今期將會為最新公開的人物、設施、會話以及合體系統作出逐點介紹。

RPG MEM
製造商：ATLUS
售價：6800日圓
發售日期：11月發售予定
SEGA SATURN

與故事有深切關係的人物

LUNCH（ランチ）：
HACKER集團「SPOOKIDS」的十九歲機械工程師。處事認真，缺乏幽默感，有點單純易發脾氣。由於年少時家境清貧，自小便養成節儉的性格。所謂少説話多做事正好用來形容他這種人。具有卓越的改做配件能力，是位行動派的人物而非只會鑽牛角尖。曾經很尊敬自己的父親，後來因某事而離家出走。

船長VICTOR（ヴィクトル）：
出身、經歷、真實身份等一切不明的韋度。只知道他是豪華客船的船長，身兼船內業魔殿的主人。業魔殿是一個提供二身合體、三身合體和魔晶變化（在前作中是指令忠誠度達至最高的惡魔同伴變化成主人的裝備）的地方。此外，韋度亦會給予玩者詳細的指導，例如合體的法則和惡魔的性格。

LEADER（リーダー）：
HACKER集團「SPOOKIDS」的二十五歲領袖。身體不算是很強壯的人，而運動更是他的弱項，説得不客氣一點就是運動白痴。外表看上去一副漫不經心的樣子，其實是一位用人奇才。就算是「SPOOKIDS」的成員也未必知道他的潛在能力，身為「SPOOKIDS」的始創者，HACKING的才能可謂數一數二。



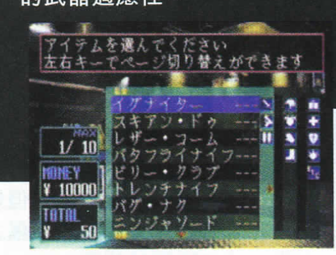
西：
《SOUL HACKERS》的舞台——天海市的模範都市計劃總負責人。三年前致力於推廣萬維網絡系統為市民服務，一手令天海市成為「次期情報都市構想」的指定都市。從此天海市的市民生活水準得以顯著提高，西本人亦能得到大眾的熱烈支持而成為下屆市長選舉的熱門人選。不過和他熟稔的人仕發覺他最近的舉止有點古怪。

冒險旅途上必不可少的各式店鋪

藥房：
受傷的時候可以用回復魔法去治理，若沒有回復魔法的話便要靠藥房所賣的傷藥了。此外亦有解毒用的解毒劑發售。



武器店：
發售戰鬥時必不可缺的劍和火器類。當然今集亦會存在不能買到的武器。武器的種類繁多，買下時要先顧及隊中角色的武器適應性。







生體能量協會：
和前作《惡魔召喚師》初次登場的生體能量協會一樣，這可以進行金錢和MAG（MAGNETITE磁鐵礦，這解作召喚惡魔所用的生體能量）的交易。至於今次的交易比率，會不會像上集一樣，隨月齡的變化而改動就不得而知了。



會話的成立？決裂？全在一線之差

《女神轉生》系列最大的特色就是其獨有的惡魔會話系統。順利的話可以招攬牠們為己用，就算能從牠們手中收到道具、金錢以至MAG也不錯。不順利的話可能會招到血光之災…。

會話時玩者要選擇會話對象，根據大家的友好度，不時會有會話選項出現，從中選一，等待意外的結果吧。今回的《SOUL HACKERS》號稱會比以往有更大的會話變化，大家且拭目以待。

即使是會話成功，也未必可以使牠們入隊，所以在實行會話前請先看看自己的級數是否不足，和對手是否屬於DARK的惡魔。玩過上集的人也應該知道，會話也是一種回避危險戰鬥的手段。所謂知自知彼，今次惡魔的性格全部有六種，包括獰猛、狡猾、友愛、冷靜、愚鈍以及虛心，會話前若能從狀態表了解到惡魔的性格，會話時自能較得心應手，希望諸位也能成為出色的「惡魔召喚師」。



■選擇會話的目標惡魔



■說些什麼好呢？不合要求的話可能會招致殺生之禍



■採取高傲態度的惡魔



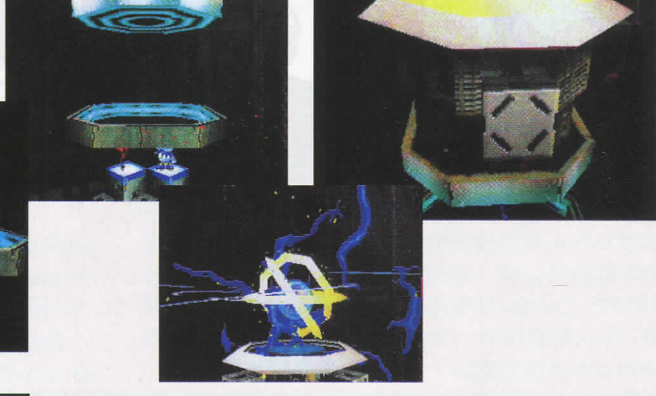
■交涉決裂

《女神轉生》系列的靈魂——惡魔合體

GUMP內亦可進行的二身合體

《女神轉生》系列最基本的二身合體，前作中只可在業魔殿內進行，今集的GUMP電腦因具備強大的二身合體機能，玩者可以選擇在立體迷宮（COMP使用不能環境除外）內進行二身合體。迷宮探險中，遇上需要強力惡魔同伴而電腦的惡魔容量已爆棚時，你便需要如此的機能了。合體的動畫運用了TRUE MOTION技術，相信不會令各位失望。





強力惡魔的製造捷徑——三身合體

除了特別的場合外，運用三身合體所製造出的惡魔會比合體前三隻惡魔的平均等級為高。若果好好運用這個合體結果，玩者是可以製造出更強力的惡魔。另外遊戲中亦存在着非三身合體不能製造的高位（種族）惡魔。基本方法是先選出三隻惡魔，先為頭兩隻進行合體，合體的結果再和剩下的惡魔合體。如果最初的合體結果是精靈，那麼剩下的惡魔便要和那精靈合體，亦即是惡魔級數的調整。



■三身合體，選擇第三隻惡魔

3身合体
一体目選択

RACE	NAME	LV
1 屍鬼	ドラッグクイーン	4
2 妖獣	ヘルハウンド	
3 妖樹	ジュボッコ	10

■三身合體，選擇第一隻惡魔

合體法則

有這一條簡直是一眾「女神」迷的大喜訊。合體法則是這樣的，玩者要決定本身想得到的惡魔種族，而電腦則會顯示出玩者要用什麼種族才能製造出原先指定的種族。首先選出第一隻惡魔，電腦便會自動表示出合體可能的種族視窗。在三身合體的場合，則會表示第三隻惡魔應有的種族。有了這一條，玩者大概也再不需甚麼合體攻略表了。







RONDE
【rόndou】～輪舞曲～
魂之轉生、兄弟之愛

經過華麗的「轉生」後，《魔神轉生》系列的最新作將要「誕生」了。將要在SATURN主機上誕生的《RONDE—輪舞曲》，無論在畫面、音樂和音效方面都會作出大幅加強。當然不止於此，遊戲廢除了因屬性不同而引發的戰鬥與劇情分歧。取而代之是更具立體感的戰場，與魔物的契約和封印等新系統。

SRPG　製造商：ATLUS　發售日期：9月中旬發售予定
售價：6800日圓
MEM　SEGA SATURN

新人物介紹



曹麗華：擁有豐富的感情和天真漫瀾表情的中國籍美少女。運用TAROT CARD（術數用牌）可以操縱母神、女神和鬼女種族的魔物。



查理：英國皇家科學學會的會員。對於凱爾特人等的古歐洲文化頗有研究。運用DRUID CROSS可操縱幻魔、妖精和地靈種族的魔物。



瑪利亞：美國海兵隊所屬的女性隊員。外觀上給人一種強烈個性和力量的感覺。是一名少數民族美女，至於她的身世仍是一堆謎團。



威利：美國陸軍所屬的軍曹，有美國印地安人的血統，外貌威嚴。運用羽毛飾物可以操縱聖獸、魔獸和靈鳥種族的魔物。



沢木秀雄：T大的講師，跟飛鳥等人有莫大的關連。和飛鳥一樣，能運用掌上型電腦操縱惡魔。

3D立體戰場

運用了立體的戰場畫面，就算是平面地圖很難表現的地形狀態和高低差也可以輕易地表現出來。實際戰鬥時，玩者便要運用以高處迎擊敵人、繞過障礙物潛入敵方背後的戰略了，因地形高低差而被隱藏了的敵人也不容忽視。

部隊種類

各部隊分大空、浮遊和大地（空、海、陸）三大類。大空和浮遊兩類的移動不受地形所影響，而大地類則相反。部隊種類固然會影響攻擊屬性，而種族間亦有相互制衡的關係，所以會要求更高的戰略性。

隊伍勢力

前二作當中，主角等人都處於孤立無援的立場。但是今次敵我雙方將會分為五大勢力，詳見下表：

＜可否攻擊？＞

部隊顏色	立場	藍	紅	黃	綠	紫
藍	玩者	否	可	否	否	可
紅	敵軍	可	否	否	可	可
黃	中立	否	否	否	否	否
綠	玩者援軍	否	可	否	否	可
紫	第三勢力	可	可	否	可	否

會話和契約系統

前作中，會話由自己一方引發，不過今次只能由惡魔一方引發。條件是先以直接攻擊打倒敵方，便會有一定的機率是由惡魔那方跟自己打交道。

最初是不能使用魔物部隊的，玩者首先要在會話中和惡魔達成契約，才能在戰鬥召喚牠們。持續讓牠們與主角一起作戰，忠誠度自然會上升。

REMIX STATION新要素

REMIX STATION內，玩者可以找到一位名叫「FRY-DAY」的「響導者」，它會提供REMIX（合體）、INJECT（封印）和處理惡魔的服務。包括惡魔的UNIT化和契約，你可以為惡魔裝備武器和防具成為本身的戰力，亦可以把牠們塑造成使用魔法的能手。合體即是大家都很熟悉的二、三身合體。封印就是將惡魔封入武器和防具中，令它們有更強力的追加效果，封印了的武具幾乎都設有限制回數，變成零即變回原來武具。其實到了遊戲中段以後，會有一位更為有用的角色—「SATUR-DAY」。除了「FRY-DAY」所其備的基本功能外，它會額外提供ABSORB（吸收）和CLONE（複製）的服務。吸收是指惡魔同伴吸收另外某個惡魔同伴的特殊能力，不過被吸收那方是會立刻被消滅的。至於複製，大概意味着抽出惡魔的遺傳因子，而做出相同的惡魔甚至其變種。



ARC THE LAD MONSTER GAME WITH CASINO GAME



一GAME 兩玩又一例

主人翁就是你自己了，在你面前有鬥技場和賭場各一間…。在鬥技場內你會再遇艾古等人，為了成為場內的霸者，你要培育你的精英軍團，進行無數的戰鬥。卓卡拉是謎之賭場的主人，而艾古和古露等人居然變成場內的服務生。究竟你會踏進那一間設施呢？

ETC	製造商：SCE	發售日期：發售中
	售價：4800日圓	容量：2 BLOCKS
MEM / VCD	PlayStation	

鬥技場篇

遊戲前注意要點——

《ARC THE LADII》SAVE DATA利用系統

首先玩者要有《ARC THE LADII》的SAVE DATA，但若在以下的狀態時SAVE的話是不能進行遊戲的。

1 麗莎（リーザ）和召喚獸柏泰度（パンディット）不入隊的時候
2 和古露（ククル）一起行動的時候
3 在白色之家的排水溝時SAVE
4 在羅馬尼亞（ロマリア）戰艦中SAVE
5 在哈利亞塔（パレンシアタワー）地下牢中SAVE
6 在古拉烏羅魯（グラウノルン）中SAVE
7 在海底油田中SAVE
8 在羅馬尼亞城壁內部的對抗要塞內SAVE
9 在羅馬尼亞空中城中SAVE



另外若玩者手上的怪獸不夠三隻的話，是不能參戰的。你要先在《ARC THE LADII》中招攬足怪獸，或者在本遊戲內的交易中心交換怪獸。

鬥技場守則

鬥技場的勝敗

玩者要組成三隊或五隊（每隊最多四人）的隊伍，賽制是三盤兩勝或五盤三勝。此外若在特定的回合數內不分勝負便算玩者輸。

賽事形式

賽事形式有三類，列舉如下：

和鬥技場內的隊伍戰鬥（個人戰）

跟指定的十五隊戰鬥，每次勝利後都有道具和怪獸作賞品，完成所有賽事後（參考級數約七十以上）便要和十五隊隱藏隊戰鬥，正常來說牠們的級數應該比玩者的高出很多。在這個形式之下玩者是不能向自己的角色發出指令。

打不完的戰鬥（個人戰）

直到玩者的隊伍全滅為止，都可以和敵方的隊伍較量下去，電腦會記錄玩者連勝的數量，想得到最終的賞品便一定要五十連勝了。在這個形式之下玩者可以向自己的角色發出指令。

和朋友比試（二人對戰）

即是1P和2P記憶卡內的怪獸間的對戰，賞品就以大家所有的道具為賭注。玩者可選擇鬥技場的地形，規則亦可定為敵方全滅或以擊敗敵方首領者為勝。



賭場篇

3 NUMBERS



玩者要填上一條三位數字的號碼，這樣最多填上最多十條。填完後玩者要玩賭場內其他設施再返回3 NUMBERS的櫃位，這時中獎號碼才會公佈。中獎形式分STRAIGHT和BOX兩類，STRAIGHT的意思是玩者的號碼和中獎號碼完全一樣，BOX的話就是相同但不跟次序。

SLOT MACHINE



會有五台SLOT MACHINE可供選擇，賭注以一、十和一百G為單位，當然以賭注最大的五號機賭博性最大。○決定BET LINE、△開始、×取消、□是自動作出3 LINE BET和回轉的一連串動作。

BINGO DERBY



是一個集賽馬和BINGO的遊戲。玩者要先決定BET LINE，賽事開始後可以按L或R掣回轉手上的BINGO CARD。一開始玩者手上會有十發子彈，利用這十發子彈影響賽事的結果吧。賽事的結果會以一列六張的BINGO CARD來表示。

CARD GAME

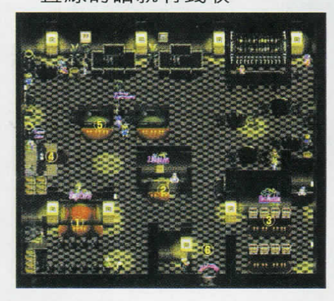


畫面的右方會有一個指南盤，玩者基本上要依盤內的指示燈來出牌（大家大可不必擔心，可以使出的牌電腦才會給你選擇，所以根本不會有犯規的情況），首先將手上的牌放盡者為勝。伊卡（イーガ）牌是中立的牌，出了這張牌之後可以駁艾古、古露和伊卡牌，而出牌的數字順序亦會被顛倒過來。文字牌中的S最強牌、R亂牌和X混牌是特殊的牌，它們都比任何數字牌強，可算是百搭牌，不過記着不要令手上只剩下這些文字牌。

SUPER CUBE



這是一個CUBE狀的SLOT MACHINE。玩者從頭到尾只需運用方向和○鍵，一開始首先要決定注碼再移動浮標，再決定BET LINE。跟着開始回轉再用○鍵拉動索帶停止滾動鼓。只要艾古、古露、杜修、卓卡拉或伊卡的公仔頭成一直線的話就有錢收。





CRITICAL BLOW

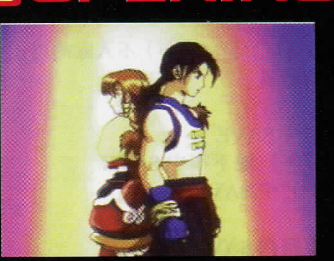
不折不扣的多元化格鬥遊戲

追求多元化已是現今格鬥遊戲的新趨勢，但一直以來能真正做到此點的卻少之又少。但將於11月發售的《CRITICAL BLOW》則可說是貫徹了此點。遊戲中玩家除可按以往模式進行外，更可於劇場模式中看到一個似模似樣，真正有故事的格鬥遊戲。

FIG | 2P | MEM
製造商：BANPRESTO　發售日：97年11月（預定）
容量：CD-ROM 售價：5800日圓　記憶：1 BLOCK
PlayStation

電影感十足的OPENING






多種模式選擇

如序言所說，這可是一個多元化的遊戲。於模式上除可選擇像一般格鬥遊戲般進行的淘汰賽模式外，更有可自行培育人物能力的訓練模式及以主角RICKEY的故事為中心的劇場模式。



THEATER MODE

劇場模式，以主角RICKEY為何參加比賽及如何展開冒險故事為中心骨幹。故事中RICKEY除會遇上女主角MAO及一同冒險外，更會捲入一樁陰謀中。此外遊戲中玩家亦可看到大量水準不俗的動畫片段。






RICKEY LEON

本來與祖母一起生活於香港的少年。雖然離家多年的父親亦是一名格鬥家，但卻從未打算像父親般四處流浪修行，可是在收到一個父親寄來的郵包被迫踏上旅程。



MAO CHILLING

一台沒有感情的機械少女，因參加格鬥比賽而認識到RICKEY，之後更一起展開冒險旅程。至於在與RICKEY一起的日子中，MARO竟慢慢有感情出現。然而，她參賽其實是……



以水陸兩用的AIR BICYCLE定勝負！






RAC | 製造商：SCE　發售日：發售中（8月7日）　價格：$398
容量：CD-ROM　記憶：1～3 BLOCK
2P　MEM　PlayStation

操作使用

	駕駛時	MENU 選擇時
○掣	鈎起動	決定
□掣	刹車	
×掣	加速	
△掣	TURBO BOOST	RETURN
方向鍵左右	左右 TURN	
方向鍵上下	AIR BICYCLE 的機首之上下移動，按上機首就會向下，按下機首就會向上	游標的移動
START 掣	暫停	
SELECT 掣	視點變更	
L1 掣	左方急 TURN	
R1 掣	右方急 TURN	
L2 掣	左方重心移動（配合方向掣）	
R2 掣	右方重心移動（配合方向掣）	

賽道介紹


■SUICIDE SWAMP


■BLACKWATER FALLS

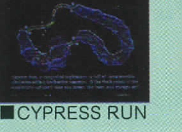
■HAMMERHEAD

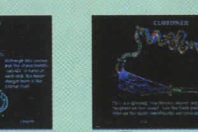

■CYPRESS RUN

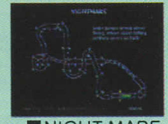

■WILLPOWER

■ICE CRUSHER


■JOYRIDE




■SNOW BLIND


■CLIFFDIVER

■NIGHT MARE

操作技巧

TURBO 使用

使用TURBO能令AIR BICYCLE一定時間內提昇至最高速度，而畫面左下方的部份，有綠色燈表示所剩餘回數，最多能儲存四個，完成一圈賽道後便會作補充，所以在每一圈賽道也要靈活運用TURBO的回數。



彎角使用鈎起動

賽道中的彎角有着不同的磁力游標，只要在其附近按○掣，便能以磁力吸着游標，利用這技巧就可以輕易通過急彎。但有一點要注意的是，鈎起動並不能作長時間連續使用，因此更要掌握使用的時間。



各式各樣的陷阱

遊戲的賽道之中，有着各式各樣的陷阱放置於跳躍後的地方，所以使用大跳躍後，切記按方向鍵的上下、R2或L2掣保持重心移動，利用AIR BICYCLE的回轉使其不受陷阱之影響。



車手選擇

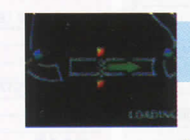
遊戲中的隊伍是由一隊五人所組成，合共四隊，總數二十個車手。而每位車手亦能各自選擇AIR BICYCLE作使用，由於車手的技能和AIR BICYCLE的性能皆不盡相同，因而其組合變化亦有所不同。



賽道判定

在選擇賽道畫面時，各賽道圖之下都有一些記號，○、□、◇、◇◇的順序表示各賽道的難易度。




■START/FINISH


■CHECK POINT


■HOOK磁力游標



FIGHTING NETWORK RINGS



FIG 2P MEM

製造商：naxat soft
價格：5800日圓　記憶：1-BLOCK

PlayStation

各選手共通之操作方法

STANDING時

→	前進
←	後退或上、中段防禦
↓／↙	下段防禦
△擊	DUCKING（上段回避）
↑↑或↑＋△擊	左方向軸移動
↓↓或↓＋△擊	右方向軸移動
→→或→＋△擊	QUICK FORWARD（前DASH）
←←或←＋△擊	BACK DASH

GLAP RINGS時

組合瞬間按○擊	位置交換
組合後按○擊	位置交換
對手STANDING時使用關節技後按○擊	解拆關節技和位置交換

GROUND時（技成立前）

○擊（攻側）	假身（半旋轉）
○擊（防禦側）	GROUND回避

GROUND時（技成立中）

逃方向＋擊連打	牽制移動（防禦側）
方向鍵或擊連打	阻止牽制行動（攻側）

正倒下時

擊連打	原地快速站起
↑＋擊連打	左回轉快速站起
↓＋擊連打	右回轉快速站起
←＋擊連打	後方回轉快速站起
配合時間方各鍵和擊	受身

DOWN時

方向鍵連打＋擊連打	快速站起

人物出招表

前田日明

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ←＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- 全方向＋□擊
- 全方向＋×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ← or →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ← or →＋○擊

山本宜久

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- ↑ or ↓＋□擊
- ← or →＋□擊
- 全方向＋×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ← or →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊
- ↑ or ↓＋×擊
- ← or →＋×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ↓＋○擊
- ← or →＋○擊

長井滿也

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↑＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- 全方向＋□擊
- 全方向＋×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ← or →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ← or →＋○擊

成瀬昌由

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ←＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- 全方向＋□擊
- 全方向＋×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ←＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ← or →＋○擊

高阪剛

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↓＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↓＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- ↑ or ↓＋□擊
- ← or →＋□擊
- ↑ or ↓＋×擊
- ← or →＋×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑ or ↓＋□擊
- ← or →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊
- ↑ or ↓＋×擊
- ← or →＋×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ← or →＋○擊

坂田

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↓＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- ↑ or ↓＋□擊
- ← or →＋□擊
- 全方向＋×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑ or ↓＋□擊
- ← or →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ← or →＋×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ← or →＋○擊

田村潔司

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↓＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- 全方向＋□擊
- 全方向＋×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ← or →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊
- ↑ or ↓＋×擊
- ← or →＋×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ↓＋○擊
- ← or →＋○擊

VOLK HAN

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ←＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- ↑ or ↓＋□擊
- ← or →＋□擊
- 全方向＋×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑ or ↓＋□擊
- ← or →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ← or →＋○擊

NIKOLAI ZOUVE

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↓＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- ↑ or ↓＋□擊
- ← or →＋□擊
- ↑ or ↓＋×擊
- ← or →＋×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ←＋□擊
- →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊
- ↑ or ↓＋×擊
- ← or →＋×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ← or →＋○擊

ANDREI KOPYLOV

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↓＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ← or →＋□擊
- 全方向＋×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ← or →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊
- ↑ or ↓＋×擊
- ← or →＋×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ↑ or ↓＋○擊
- ← or →＋○擊

HANSE NYMAN

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ←＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- 全方向＋□擊
- 全方向＋×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ← or →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ↑ or ↓＋○擊
- ← or →＋○擊

DICK VRIJ

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ←＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- 全方向＋□擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ← or →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊
- ↑＋×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ↑ or ↓＋○擊
- ← or →＋○擊

WILLIE PEETERS

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ←＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- ↑ or ↓＋□擊
- ← or →＋□擊
- ↑ or ↓＋×擊
- ← or →＋×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑ or ↓＋□擊
- ← or →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ↑ or ↓＋○擊
- ← or →＋○擊

BITSADZE TARIEL

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↓＋□擊
- ←＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- ←＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ← or →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ↑ or ↓＋○擊
- ← or →＋○擊

SOTIR GOTCHEV

◆PUNCH技（STANDING時）
- □擊
- ↑＋□擊
- ↓＋□擊
- ←＋□擊
- →＋□擊

◆KICK技（STANDING時）
- ×擊
- ↑＋×擊
- ↓＋×擊
- →＋×擊

◆投技（GLAP RING時）
- □擊
- ×擊
- ↑ or ↓＋□擊
- ← or →＋□擊
- 全方向＋×擊

◆上半身關節技（GROUND時）
- □擊
- ↑ or ↓＋□擊
- ←＋□擊
- →＋□擊

◆下半身關節技（GROUND時）
- ×擊
- ↑ or ↓＋×擊
- ← or →＋×擊

◆特殊技（STANDING時）
- ○擊
- ← or →＋○擊





「洛克人」——一個大家也十分熟悉的名字，由GAMEBOY到PlayStation、SATURN也能見到的名字，其遊戲一直以來也離不開動作和賽車，不過，現在起了一些變化了，因為《ROCKMAN NEO》快將誕生了！！

AVG　製造商：CAPCOM　發售日期：預定97年發售
售價：價格未定　記憶：未定
MEM　PlayStation

由舊到新的變化

《洛克人》一直給玩者的印像也是非常「統一」的動作遊戲，所以，這次的《ROCKMAN NEO》實在是一個非常大膽的嘗試，因為在何何一方面，這《ROCKMAN NEO》也和以前的《洛克人》有着非大的轉變，首先，這遊戲已經不再是從前的動作遊戲了，在這遊戲之中，加入了不少的新元素，例如是新的人物，新的系統，不過，最大的特色便是遊戲本身變得更加動畫化，不論在人物的造形又或是取鏡的角度也是心以前的更加動畫化，使玩者玩起來更加有味道。

新人物・新作風

「洛克人」一直以來給玩者們的形像都是身穿藍色盔甲的戰士，不過，在這《ROCKMAN NEO》之中，洛克人的身份再不是「人」了，他是一個「ROCK CYBORG」，而且在他身上，再見不到那藍色的頭盔，因為這次「洛克人」不是載着頭盔的，大家可以看到一個有頭髮的洛克人了。

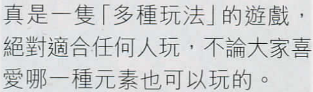
而在洛克人身邊，當然有着非常多的人物，其中更不乏一些「可愛」的女孩子，在《ROCKMAN NEO》之中，已知的女角合共有5人之多，而其中一人更是「洛克人」的女朋友，唔……真是有着很大的改變，以前的《洛克人》之中，是不會有這些元素的。







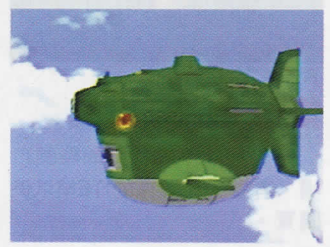




究竟這是甚麼類型的遊戲？

以前的《洛克人》是動作遊戲，而這次的《ROCKMAN NEO》則是一個多重種類的遊戲，首先，基本上《ROCKMAN NEO》是AVG遊戲；不過由於其中是有着一個非常完整的故事，所以這亦可以算是RPG遊戲；而據有關方面提供的資料，這隻遊戲除了有以上兩種元素之外，更加有育成（追女仔）的成份在內，所以，《ROCKMAN NEO》真是一隻「多種玩法」的遊戲，絕對適合任何人玩，不論大家喜愛哪一種元素也可以玩的。

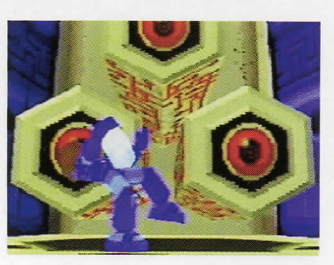
當然，這《ROCKMAN NEO》是以全多邊形來製作的，而且在之中加入了很多的「播片」情節，使遊戲的可觀性大大增加，相信不論是以前一支持着的玩者也好，新加入的玩者也好，也會熱切的期待着這《ROCKMAN NEO》的推出吧！





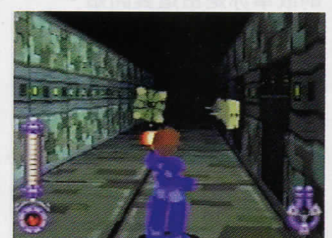














PRINCESS CROWN

SEGA和ATLUS共同合作開發的超大注目ACTION RPG遊戲——《PRINCESS CROWN》，在51期《遊戲誌》中我們已介紹過其遊戲的特色、故事、系統、角色設計和一些遊戲的概要，然而今次續報中我們則主要將遊戲的流程等系統作更深入的介紹，喜歡此作的人絕對要留意！

ARPG　MEM
製造商：ATLUS　發售日：未定
價格：5800日圓　容量：CD-ROM
SEGA SATURN

遊戲流程

遊戲中的主角「古拉多利艾魯」以擊退魔王奧告羅杜為目的，在旅途中遇上不同的戰鬥，然而其他的角色則進行別的戰鬥，當中亦會遇上不少故事劇情中的分岐點，由玩者所達成的條件而彌定，進行不同的路線。

故事

第一章　第二話　多蘭戈拉

古拉多利艾魯和娜續卑魯的事件之後，她們下一個目的地便是困着沈睡中之龍的地方——多蘭戈拉村。傳說之龍位於多蘭戈拉的北部「龍之丘」，古拉多利艾魯得悉後，向着龍之丘進發以擊倒傳說之龍為目標，然而當古拉多利艾魯抵達龍之丘與龍互相對立時，才明白到龍的壓倒性恐佈力量，在險被龍所擊殺的一瞬，一名年青騎士出手相助，該騎士的名叫「艾多華杜」，而龍亦乘時逃走得無形無踪。古拉多利艾魯自覺其面對龍亦無能為力，只好折返回多蘭戈拉村。當返回多蘭戈拉村時，看見村內到處也是火頭，慘遭破壞。突然充滿疑問的古拉多利艾魯之前出現一名女孩，該女孩哭訴着因村中遭受龍的襲擊令她們母女失散，而與姊姊分頭搜尋。在此時，二人之前的上空一條巨龍飛舞而下……







原角色選擇
↓
城內・戴冠式
↓
逃走
↓
娜續卑魯
↓
分岐點
- 多蘭戈拉（ドランゴラ）
  - 分岐點
    - 龍之丘（ドラゴンマウント）
    - 續・舌美他利斯
- 妖精之森
  - 續・妖精之森
- 波魯些路比娜之小道
  - 波魯些路比娜之小屋



■多蘭戈拉之戰

版面介紹

遊戲之始

老人和少女所居住的家園，古拉多利艾魯、艾多華杜、布多卡素和波魯些路比娜的故事亦是由這裏開始。



酒吧/ 宿屋

街裏各式俱備的商店。



街中對話

冒險旅程路上的街中，能夠收集到不同的役立和其他情報。



妖怪市場

普通城不能找到的隱藏市場，有着各式各樣的ITEM以供購買。





登場角色動作畫面

古拉多利艾魯

起上斬——受敵人DOWN攻擊之際，以操作作起上攻擊

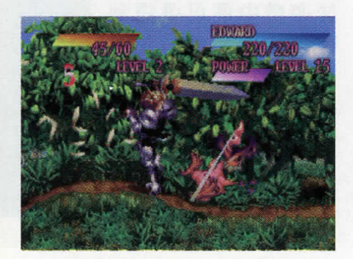


OPTION攻擊——妖精亞莉亞向敵攻擊



艾多華杜

DASH攻擊——攻擊敵人之懷的投出回轉斬刻攻擊



必殺技——以所持的劍作DRILL回轉攻擊技



波魯些路比娜



布多卡素

DASH攻擊——向敵的飛蹴攻擊



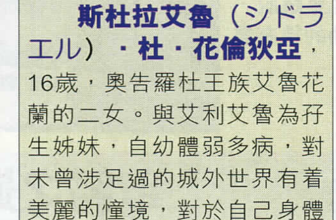
必殺技——向敵人之空中回轉，由頭上劍振而下的攻擊



敵角色動作畫面









其他登場角色

獠（リヨン），22歲，人稱年青賢者魔法師，為了對付世界上開始盟芽的邪惡魔力而作戰。深受村民愛戴的人物。

積素杜拉，77歲，由先代女王艾魯花蘭之時代相傳至奧告羅杜王族的宮廷魔法師。精通於各樣事物，憑着個人的智慧扶助古拉多利艾魯公主。

艾利艾魯（エリエル）・杜・花倫狄亞，16歲，奧告羅杜王族艾魯花蘭的長女。為人心思慎密，對國家之事有着很大的理想，非常緊張其孖生妹妹的事，不斷努力尋找醫治其疾病的方法。

斯杜拉艾魯（シドラエル）・杜・花倫狄亞，16歲，奧告羅杜王族艾魯花蘭的二女。與艾利艾魯為孖生姊妹，自幼體弱多病，對未曾涉足過的城外世界有着美麗的憧境，對於自己身體的事而與姊姊不斷努力。

艾魯花蘭・杜・花倫狄亞，古拉多利艾魯姊妹三人的母親，亦是先代花倫狄亞王國的女王，生前被稱為賢德的王者，其英明統治之下深受人民的推崇，鎮守國家之處亦未受魔族的侵擾，使花倫狄亞時代安享和平。

希汀魯（ハインデル），一生負起守護黃金之龍的使命，並不會為現世的財寶所動，不願與人們打交道，對人們有着很強的戒心，使外人不能接近。

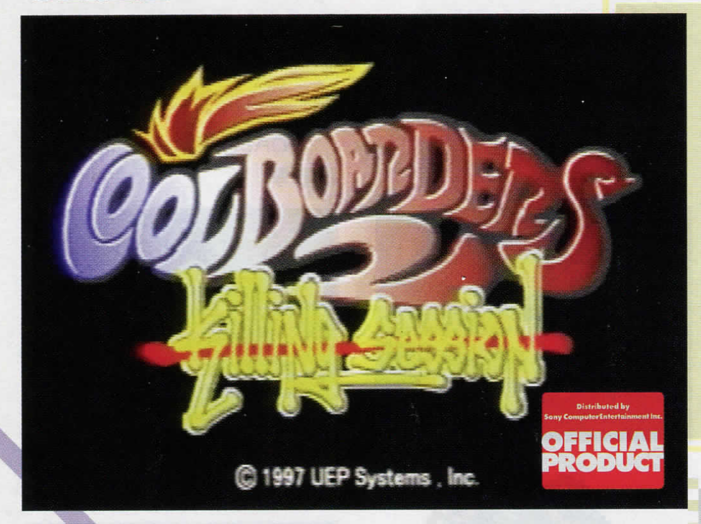
告建哥達・古路斯他，先代的防衛騎士團長，亦是艾多華杜的父親，憑着個人的劍擊技術而立下不少功績，但卻在25年前一次守護國境的戰事中……

自此之後，艾多華杜為了查明事情的真相而展開旅程。

渣汀斯（ジャディス），信仰世界眾神裏的大地女神，宗教國家柯魯嘉（ヴォルガ）之法皇古拉多利艾魯的祖父。對民生非常關注，採用公平的政策，皆得人民的信賴。由於長時間浸淫於武道之道，因而被稱為武王。

顧艾賢，花倫狄亞王國的精銳防衛騎士團之騎士團長，亦是傳授劍術和戰略方法予古拉多利艾魯的人。

防衛騎士團，花倫狄亞王國的精銳騎士團，而各項任務亦是由第一部隊以至第四部隊負責。



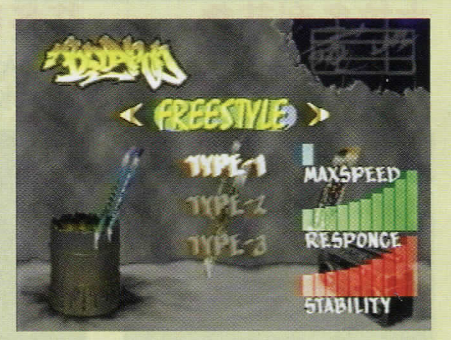
© 1997 UEP-Systems,Inc.

SPT | 製造商：UEP-Systems　發售日：8月28日　容量：CD-ROM
售價：5800日圓　記憶：1~7 BLOCK
2P | MEM | PlayStation

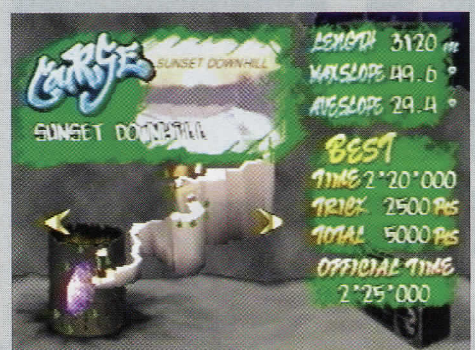
相信各位舊年玩《COOL BOARDERS》已玩得死去活來吧，說來此作的確將極限運動於遊戲界中推至高峰。而於8月28日，續作《COOL BOARDERS 2～KILLING SESSION～》便會載譽歸來。刁鑽的賽道、精彩的花式動作，再加上新模式的出現，相信於八月天這炎夏各位定會再次陶醉於《COOL BOARDERS 2》的無盡雪嶺中！

不同特性的滑雪板

除選手的特性外，玩家當然亦要選用適合的滑雪板。至於遊戲中便可選擇到不同特性的滑雪板，而且各種滑雪板更有不同的級數選擇。當然，不同賽道選用不同性能的滑雪板是基本的知識技巧。



更富挑戰性的賽道



於賽道上，《COOL BOARDERS 2》仍分為數個難度級別，部份亦是要達到一定條件才可進入。至於在新賽道方面，不論是畫面及設計上也比前作優勝不少，而且處理方面更流暢。

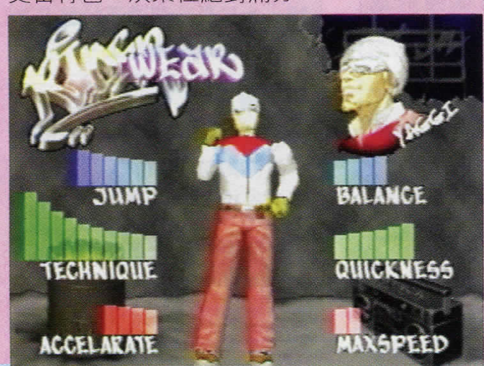
更跳脫的氣氛

於前作中，除賽事外最令玩家津津樂道的便是那特有的氣氛了。而於《2》中，除旁述那位老兄會更串更抵死外，即使是模式選擇畫面也更跳脫，可說完全將極限運動的特有氣份帶給玩家。



選手選擇

由於比賽除要以最快速度完成賽道外更要以各種高難度騰空花式取分，故玩家定要以適合自己風格的選手作賽。而於新作除仍有不同特性的人物選擇外，各選手的造型亦更富特色，娛樂性絕對滿分。



取勝之道·空中花式

於指定跳台造出各種高難度空中花式便是《COOL BOARDERS 2》的靈魂所在。於操控上基本與前作相似，但在掌握上便比前作更嚴緊，至於下圖便是筆者的小試牛刀，閣下有否信心挑戰呢？





激突！四驅大戰

真・四驅車賽

RAC 製造商：COCONUTS JAPAN 價格：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
MEM PlayStation

單看名字，大家可能以為這是隻玩迷你四驅的遊戲，但事實上，這是隻「真正的四輪驅動賽車遊戲」！在這隻《激突！四驅大戰》中，登場的都是真正的街車，玩者便需駕駛它們在荒野和雪地之上比賽，奪取冠軍。



MAIN MENU

FREE RUN
練習用的模式。

CHAMPIONSHIP
混合車種杯賽。有六個，每個杯賽由六場賽事組成，首三場須三名以內，末三場則須二名以內方能進級。在這些賽事中勝出才可以選用第7~12賽道。

CLASS RACE
相同車種杯賽，大致和CHAMPIONSHIP相同

1PLAYER・2PLAYER
設定FREE RUN對戰。

OPTION
進入OPTION畫面。

LOAD/SAVE
進行LOAD和SAVE。

RACE中的操作

方向鍵	轉向
×	*ACCEL。*
△	*KLAXON。*
○	*HANDBRAKE。*
□	*BREAK/REVERSE*
SELECT	*CHANGE VIEW*
START	*PAUSE，2P時可改變畫面分割方式。*
L2	*CAMERA ANGLE轉90度，可用來看後方情況，但注意車子依然是向前行的。*
R2	*HELP，立即回到最近的賽道，在迷失方向時可使用。*

登場車款



CHEVROLET
車身距離是登場車款中最長的，以施展「甩尾入彎」著名。但遊戲中有必要用到這種技術的地方並不多……最高速度，加速力和貼地性能都最為平均，是遊戲中平衡性最高的一款四輪驅動越野車。



JEEP
人所共知的四輪驅動名車，被稱為四輪驅動車的先驅。車體、輪胎都屬於小型的一類，輕量的車身卻有着遊戲中最高的速度，但加速力很差，要加速到極速需很長的時間，要小心操縱，適合喜歡高速行車的人。



LAND ROVER
車體和輪胎都屬中量級，是能適應各種路面的ALL ROUND類型四輪驅動車。特別在起步時能順勢彈出，領先對手。貼地能力比較低，取而代之的是優秀的加速力，但極速並不高，和CHEVROLET相同。



HAMMER
美軍新一代軍用車的民用版，其巨大的車身令它擁有四部登場車款中最高的穩定性和貼地能力，可是由於太穩定的關係而令過彎時顯得比較笨重，但憑著不俗的加速力和堅固的車身結構補其不足。



VIRUS 不完全故事手冊

進入了STAND（SQUAD TEAM FOR ALERT TO NETWORK DESTRUCTION）所設計的古怪機械內，便可以穿梭於各個奇異的CYBERNET之間，這部機械將令使用者發揮最大的潛在戰鬥能力，身處其中，彷如變了另外一個人一樣…。除了緊湊的劇情，《VIRUS》中的迷你遊戲和養眼場面也是不容錯過的。

AVG　MEM
製造商：HUDSON　發售日期：8月22日發售予定
售價：6800日圓
SEGA SATURN

感染：其之一「BLUE METAL」，一切由這裏開始

遊戲的主角薩展（サージ）原是傭兵部隊「BLUE METAL」的隊員。在一次病毒掃除作戰中，「BLUE METAL」遭到毀滅性的打擊，除了薩展一人無傷生還外，其他隊員非死即消息不明。為了向謎之病毒復仇，他決意成為電腦犯罪搜查組織 STAND 的搜查官。STAND的總部派遣了一名名叫艾莉加（エリカ•クレスフィールド）的搜查官作為薩展的拍檔，按照她的指引，兩人便盡快趕到總部報到。

到達總部後第一件工作便是進行搜查官的登記，因為薩展原是現實世界中的傭兵，而對穿梭於CYBERNET間的活動相當不習慣，所以便要多多向艾莉加收集情報了。

MELODY（メロディ）是STAND專屬具有高等人工智能的操作員，聽過她有關STAND的介紹後，薩展便要在網絡內等待戰鬥訓練。不過在此之前薩展是需要到情報機關登記自己的肉體數據，和到研究機關領取武器。在網絡內基本上是以立體迷宮表現的，除此之外亦有以真實時間來進行，用以限制玩者活動的場合。

戰鬥訓練完結後，薩展不聽艾莉加的勸阻，逕自進入HISTORY NET（ヒストリーネット）中病毒掃除作戰的現場。雖然這兒已經被封鎖住而變得廢墟化，但是薩展抱住仍有同伴生存的一絲希望，開始搜索失蹤的哥哥以及其他同僚的行動。其時，接到了由MELODY來的連絡，謂附近有十數個生物反應！

■薩展與艾莉加



■對波士病毒的戰鬥，注意牠的弱點會移動

感染：其之二「ZAHINELL」，無限的神秘巨大企業

經過網絡中慘烈的戰鬥後，薩展便返回了總部。此時「情報線人」的 VIOLET（バイオレット）會強行闖入總部的電腦的系統，從牠的情報顯示，今次的病毒事件，似乎和管理火星網絡的 TSAINERU（ツァイネル）會社有所關連。

現在，TSAINERU會社內有一名失蹤人士，薩展認為這可能又與病毒有關。為了跳進FANTASY NET（ファンタジーネット），他必先要到TSAINERU會社並取得社長的許可。取得許可後才可返回總部，再跳入TSAINERU會社的網絡。



■TSAINERU會社的社長，貝路奇路（ベンゲル•フォン•ツァイネル）

CULTURE NET（カルチャーネット）：屬於TSAINERU會社的娛樂性網絡，可算是一間電腦博物館，展示有關汽車、恐龍或CINEPARK的種種。

BUSINESS NET（ビジネスネット）：屬於TSAINERU會社的商用網絡，專用於商品展示和學術會議等目的。在這兒薩展可以取得網絡的地圖，下一個目的地就是少女失蹤現場的FANTASY NET。

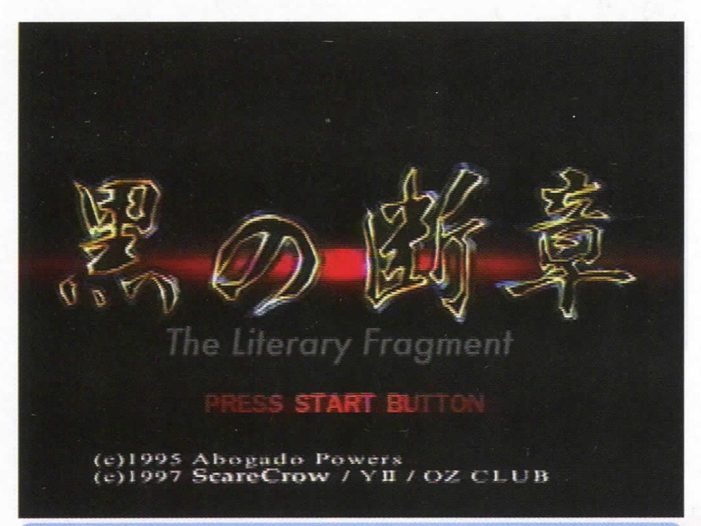
混沌的幻想世界：潛入了FANTASY NET的薩展等人，遇上了當地的居民阿寶路（アムル）。雖然她擔當薩展等人的嚮導，但她經常阻礙調查的進行，實在有點兒可疑。



■經常阻礙調查的阿寶路



■事件關鍵的瀑布。是少女最後到過的地方



黑之斷章 ~THE LITERARY FRAGMENT~

AVG | 製造商：OZ CLUB | 發售日：發售中（8月8日）
價格：6300日圓 | 容量：CD-ROM | 備註：附送OMAKE CD

MEM | SEGA SATURN

故事

遊戲中的主角涼崎聰在18歲那年移居美國後當上了偵探，但20歲時因被牽涉一宗謀殺案而無辜入獄，並且失去關於該事件的記憶。後來涼崎因為患了精神分裂症而獲得假釋，到了精神病院接受治療，兩年後康復回國，但失去了的記憶依舊未能回復過來。

距離當年那宗謀殺案已有六年時間，在日本開始生活的涼崎聰剛搬進了新的大廈，然而才不過是兩個星期，那幢大廈就發生了一宗凶殺案，涼崎本著一點點興趣，與拍檔草薙開始調查這件事，從而發現這其實是一宗連續殺人事件……







OMAKE CD

除了收錄了遊戲本身的CD-ROM之外，還會隨遊戲附送的《黑之斷章～OMAKE CD～》內裏有遊戲中的音樂、演出遊戲的聲優NG片段和遊戲中的部份原畫設定，別具收藏價值。



操作方法

CONTROL PAD · SEGA MULTI CONTROLLER

方向掣 · ANALOG鍵	指令選擇，游標移動
START 掣	GAME START
A 掣	開啟CONFIG WINDOW（只限於POINTER表示畫面），訊息畫面表示畫面中略過圖像
B 掣	取消，訊息表示畫面中略過訊息
C 掣	決定，調查
L 掣	將游標移動速度調教緩慢
R 掣	將游標移動速度調教加快

滑鼠

START 掣	GAME START
A 掣	開啟CONFIG WINDOW（只限於POINTER表示畫面），訊息畫面表示畫面中略過圖像
B 掣	取消，訊息表示畫面中略過訊息
C 掣	決定，調查

登場人物

涼崎聰



26歲，18歲時曾移居美國，20歲那年因謀殺罪被判入獄，兩年後獲釋回國，並收養了明日香為養女。

冬川希



17歲，跟涼崎住在同一幢大廈，掌握著連續殺人事件的重要線索。

杜松利明



表面上是一個從事貿易的青年商人，但背後卻隱藏着不可告人的秘密。

雌蕊魅奈



是個專業線人，但她只會和有好感的人合作，過去曾在一次藥物實驗意外中，令自己變成不老不死之身。

柏木明日香



20歲，14歲那年成為了孤兒，16歲時被涼崎收養，及後當上偵探社的助手。

咲水遙



20歲，希的家庭教師兼監護人，本身則是大學生。遙是一名同性戀者，對希有着不尋常的感情。

樋口留美子

20歲，一個人住在大廈內的其中一個單位，是故事裏的其中一個犧牲者。

草薙（玩者角色）

24歲，涼崎的拍檔，以前曾是見習心理學分析官，為人有點優柔寡斷，意志比較薄弱。

UNKNOWN

瀨尾直美



20歲，明日香高中時的同學，為人文靜，但後來離奇自殺，令涼崎變成事件中的疑犯。

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務





《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：
年齡：
郵寄地址 *(請用英文正楷書寫)*：
本港聯絡人：
聯絡人地址：
聯絡人電話：
支票號碼：

☐補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

☐訂閱

本人欲自第_____期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式 *(請在適用方格處加上X號)*

空郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1835.00
☐ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
☐ 空郵一年（25期）：$2080.00
☐ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$1167.50
☐ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1325.00
☐ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
☐ 一年（25期）：$1350.00
☐ 半年（13期）：$702.00



魔法少女PRETTY SAMY 恐怖的身體測驗！核爆發前五秒!!～

瘋狂惹笑鬧劇再開！



以「河合砂沙美」為主角的《天地無用！》外篇《魔法少女PRETTY SAMY恐怖的身體測驗！核爆發前五秒！！～》終於在SEGASATURN上推出其最新作了！豪華配音陣容加上瘋狂惹笑的故事，AVG迷萬勿錯過！





故事簡介

今回故事說學校新來了一位保健老師「靜香老師」，當她用古怪機械「HELL＝REIZA」為同學們進行身體檢查(？)的時候，「惡之魔法少女VIKUSII MISA」出現並將「HELL＝REIZA」變成了「LOVE LOVE MONSTROU健康女」，並在校園內大肆破壞。砂沙美於是變身為PRETTY SAMY，以為可輕易將「健康女」收拾，卻發現原來「健康女」是以核動力作能源的，一但受到攻擊便會發生大爆炸！那麼該怎麼辦呢？

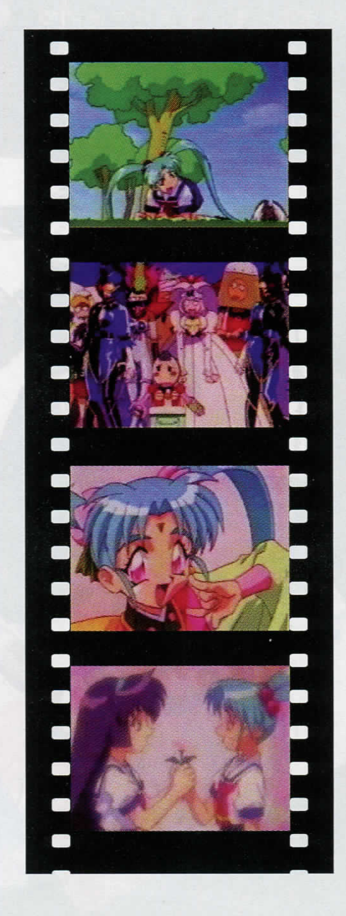
MENU

NEW GAME	從最初開始遊戲
CONTIUNE	讀入記錄繼續遊戲
OPTION	進入OPTION畫面

OPTION

かおのえ	選擇對話時會否顯示樣子(おん顯示/おふ不顯示)
こえ	選擇是否有配音(おん有/おふ無)
おんりょう	調整遊戲中的各種音效
おんきょう	選擇遊戲中的各種音效是立體聲還是單聲道





SAVE

在遊戲中按下START鍵便會開啟MENU視窗，可在這進行SAVE和LOAD。SAVE FILE可達10個，如使用記憶咭則可再加10個！初期設定需要17單位，而每一個SAVE FILE則需3單位。

操作

方向鍵	選擇MENU和各種選項
START	開啟MAIN MENU
A · C鍵	決定，略過文字顯示
B鍵	MAIN MENU中取消(一般畫面中無效)
X · Z鍵	自動，直至選項出現為止
Y鍵	關閉文字顯示，觀看背景畫用
L · R鍵	將配音略過



Sentimental Graffiti
センチメンタル グラフティ

插圖：甲斐智久

美少女寫真館 第三章 松岡千惠

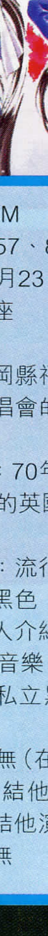
值得懷念的事與物
千惠為你而作的第一首情歌

性格特徵
好逞強、固執，尤其是在音樂方面。將來的志願是當結他手（無論是傳統結他或是電結他）。她所屬的樂隊頗具實力，在當地頗受歡迎。千惠之所以熱衷於夾BAND，大概是因為她那在電視台工作的父親當年也有志成為音樂家，而比她年少一年的弟弟也在她的樂隊中擔任鼓手。可以說，千惠全家都熱愛音樂。不過，因為某些理由，她從來不唱情歌。

邂逅經過
中學時代的千惠性格孤僻，同學都怕了她，而她也愛獨個兒聽搖滾樂。但在中三那年１０月轉校到福岡的你卻主動向她借音樂來聽，由於口味相近，你倆很快便熟絡起來。

後來，你慫恿千惠跟你擔任學校謝恩會的籌備委員，你倆在謝恩會中舉行了一場搖滾樂演唱會。本來千惠想在會後讓你聽聽她剛完成的第一首情歌，可是你當天就要搬走。自此以後她便把那首情歌收起來，並決定讓你聽到那首情歌之前不唱情歌。





身高：162CM
三圍：88、57、87CM
誕生日：11月23日
星座：天蠍座
血型：AB座
現住地：福岡縣福岡市
兼職：以演唱會的門劵來賺取收入
喜歡的東西：70年代後半～80年代後半的英國搖滾樂、巴赫的音樂
討厭的東西：流行曲
形象顏色：黑色
興趣：向別人介紹英國搖滾樂和巴赫的音樂
就讀學校：私立黑曜館高校（男女校）
所屬學部：無（在搖滾樂隊中當主音及結他手）
特別技能：結他演奏
擅長科目：無

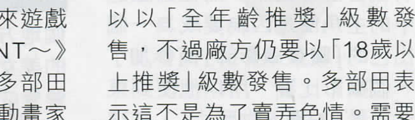


WIN95人氣作《同窗會》移植版

FRIENDS～青春之光

這邊《SENTIMENTAL GRAFFITI》還未推出，NEC INTER CHANNEL又再發表新作。在去年PC遊戲中得到很高評價的FAILY TALE作品《同窗會》，移植到SATURN上易名為《FRIENDS～青春之光》。看來《SENT～》效應還會延續下去哩。

AVG
生產商：NEC INTER CHANNEL　價格：未定
容量：CD-ROM　預定發售日：未定
MEM
SEGA SATURN





7日6夜的宿營鈎出昔日的友情與愛情

《FRIENDS》的故事發生在一個度假聖地星降里高原，主角久保達也收到來自中學時代同屬網球部的朋友龍助的邀請，參加網球部的同窗聚會。相隔多年，當年好友除了緬懷昔日情懷之外，還鈎出彼此過去埋藏於心底的感情，加上新的相遇，發展出錯縱複雜的故事。

玩過PC版的朋友一定會察覺到，《FRIENDS（同窗會）》無論從畫面以至音樂，都極力營造一份優雅清新的大人感覺，愛情場面也不流於低俗，是H-GAME中少有的作品。



比《同級生》更複雜的時間元素

雖然《FRIENDS》的玩法跟《同級生》大同小異，但就較《同》更複雜而且更着重故事性。遊戲中對時間並沒有明顯的刻劃，雖然遊戲基本上是以去一處地方代表一個「段落」，但由於每件事件會耗費不同數量的「段落」，而遊戲設計者也刻意隱藏一日有多個「段落」，所以無論玩上多少次都會發覺故事有所改變。



友情、愛情難取捨

《FRIENDS》這戀愛歷險遊戲跟其他戀愛遊戲其中一項不同點，是提高男性角色的地位，他們在故事中不單是主角達也的朋友，也是情敵。每位男角都有他們心儀的對象，主角對女孩子的追求少不免會在彼此的感情上投下陰影，甚至觸發衝突。這種對年青人在愛情和友情間矛盾的描寫，正是《FRIENDS》的吸引所在。



SATURN版CHECK POINT

1. 忠於原著的原畫

大概是因為在《SENT～》中人設原畫跟正式遊戲中的畫面相差頗有距離而惹來遊戲迷的不滿，身兼《SENT～》和《FRIENDS》監製的多部田俊雄表示今次的不會請動畫家來製作動畫片段，因為原畫水谷徹的筆風實在難以模仿，而其他在畫面上的動畫效果也主要用作增強氣氛用，不會觸動原畫神髓。



2. 18歲以上推獎

本來在《同窗會》中愛情場面就不太多，稍作刪剪便可以以「全年齡推獎」級數發售，不過廠方仍要以「18歲以上推獎」級數發售。多部田表示這不是為了賣弄色情。需要重畫的30多張原畫幾乎都是新增劇情的原畫。廠方覺得《FRIENDS》的故事所說的是大人真實感情，需要擁有一定人生經驗的人才能了解。

3. 追加劇情

今次《FRIENDS》的移植基本上不會對原劇本作重大修改，但對於一些劇情和對白不合理的地方就會作出修正，並且會加入SATURN版獨有的新劇情。



4. 全配音

既然是次世代遊戲，當然會是全配音製作。現時廠方仍未定出配音員的名單，到整個劇本完成之後，廠方才會根據劇情和整體形象來選角。



美少女花札紀行
～秘湯戀物語～

「花札牌」對於一般的遊戲玩者來說可能是完全的陌生，不過，其實對於這種玩意，大家大可以當作為「配對」＋「組圖」來玩，這樣便會使這種遊戲變得有趣起來。

SLG　製造商：FOG　售價：5800日圓
MEM　記憶：3-6 BLOCKS
PlayStation



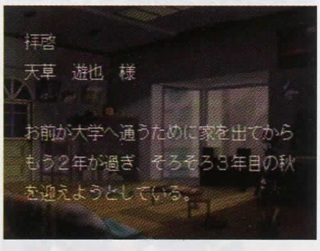
故事……講啲乜

在《美少女花札紀行～秘湯戀物語～》之中，主人翁是一名大學生，他的嗜好是攝影，而且這亦是他的志願，所以他一有機會便會攝影，而在遊戲之中的主角便是因為要成為一個出色的「職業攝影師」而參加了一個攝影比賽，所以他便到東北取景（拍攝人物照片），在這



個地方之上，他將會碰上不少的美女，而這些美少女亦有機會會成為他的模特兒，助他踏上成功之路。

在遊戲之中，玩者便是這位男主角，在不同的地方和時候，玩者會遇上不同的美少女，而能否成功的使這些美少女成為自己的模兒，便要靠玩者自己的努力了，不過，玩者最重要的便是看看對方的說話來決定那地方是否適會攝影。







點樣影靚女相

如果玩者想這些美少女成為自己的模特兒的話，便要努

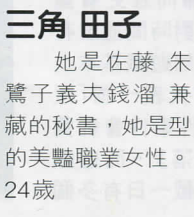




力一點，在「花札牌」上勝過她們才行，因為在牌局之上，玩者是有可能會輸給她們的，不過玩者不用擔心，因為這樣不會為玩者帶來甚麼惡果，而可攝影的數目的計算方法是以在花札牌之中勝出之後「文」的多少而定，每超越對手「5文」便可以影一張相，如此類推，而玩者在圖面的右上角看到的數字便是可以攝影的數目，玩者是不可以累積超過10張照片的，還是快些影吧！

在攝影的時候，玩者是可以和美少女轉換地的，這樣，便可以盡量利用手上的菲林，為些美少女拍攝多一些不同的照片。





有幾多靚女



佐藤 朱鷺子

她是主人翁首位遇上的美少女，她現時是住在青森的旅館之中。17歲



三角 田子

她是佐藤 朱鷺子義夫錢溜 兼藏的秘書，她是型的美豔職業女性。24歲

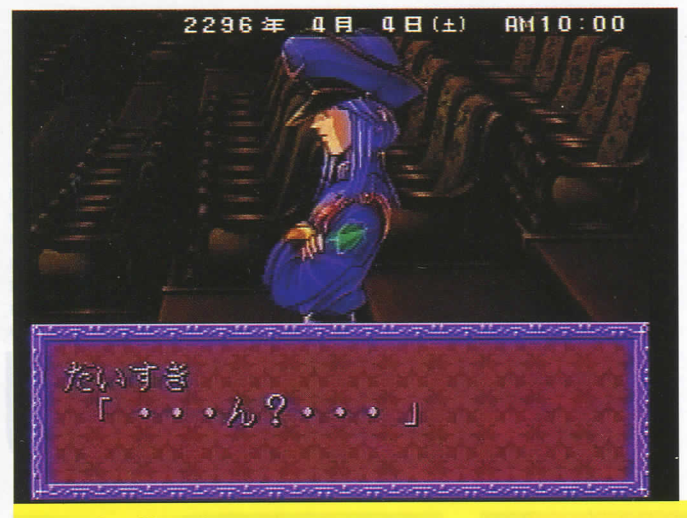


刀堂 愛田理

她是居住在東京的現役高校生，因為追隨心上人而來到角館。16歲

森岡 由美

她為了繼承已逝戀人的志願，所以努力學習成為一個醫生，非常堅強的女孩子。22歲



喜歡你
新類型戀愛育成遊戲

戀愛育成遊戲可能大家玩得多，對應VIRTUAL-GUN的應該未試過。《喜歡你》不但對應光線鎗（只限於部份迷你遊戲），還有滑鼠、 MULIT-CONTROLER。因為這是一個未來軍校戀愛育成遊戲……

SLG 製造商：GAGA Communications inc. 價格：6800日元
容量：CD-ROM×2 備註：對應VIRTUAL-GUN光線鎗／滑鼠／MULIT-CONTROLER
MEM
SEGA SATURN

故事背景



西曆2200年，地球上的國家逐步邁向統一。

歐洲、亞洲和大洋洲的「EAA連邦」和非洲、美洲與部份遠東地區的「OAS」就是對等的兩大勢力。而另一方面，地球已受到惑星級的污染及人口爆炸等問題所困擾，再發展下去已是不可能的事。於是人類開始小規模宇宙移民計劃，由於病發和死亡率偏低，人口很快就超過一百億。然而由於上一世紀的長期戰爭，男性的人口比率大降，女性在社會各階層中擔當了重要角色，這在軍隊之中尤為明顯。而玩者就是為了成為一位出色的軍官，而進入位於實驗開發殖民星中的士官學校。在這兩年軍校生活中，除了要好好充實自已之外，還要追求心儀的女孩子，簡單來説就是要成一個出色而又受女性歡迎的年青士官。不過，路可不是易走的，因為除了一般學科如數學、物理和文學等科目外，還有戰略、戰術和機械，格鬥技大會以至戰機坦克等軍事訓練要玩者去應付。如果在每年二次的考試中不及格便會馬上被趕出校（game over！）

操作介紹

CONTROL PAD

按鍵	效用
A、C鍵	決定
B鍵	取消
方向鍵	游標的移動
START	回到前一個畫面／結束
X、Y、Z鍵	不使用
L、R鍵	輸入名字時使用

MOUSE

按鍵	效用
A、C鍵	決定
B鍵	取消
滑鼠的移動	游標的移動
START	回到前一個畫面

SEGA MULIT-CONTROLER

按鍵	效用
A、C鍵	決定
B鍵	取消
方向鍵	游標的移動
ANALOG控制器	游標的移動
START	回到前一個畫面／結束
X、Y、Z鍵	不使用
L、R鍵	輸入名字時使用

登場人物介紹







夢幻模擬戰 I & II

昔日夢幻名作今日重現！

《夢幻模擬戰I》&《II》這戰術RPG名作終於推出了！上兩次為家介紹了《I》和《II》各五版的SCENARIO和部隊資料，這次再為大家送上兩作通用的部隊攻擊相性表，希望對戰鬥有所幫助。

SRPG　MEM

製造商：MASIYA
容量：CD-ROM
價格：5800日圓(標準版) 6800日圓(特別版)
記憶：4BLOCK

PlayStation

更精彩的OPENING！







部隊攻擊相性表

○：有利　△：少少有利　—：普通　▽：少少不利　×：不利

例一：步兵(攻方)對槍兵(守方)有利(○)

例二：槍兵(攻方)對步兵(守方) 不利(×)

	步兵	僧侶	槍兵	騎馬		飛兵	盜賊	水兵	粘液怪	魔族	怪物		魔法師	靈	不死系	弓兵	投石器	龍族
步兵	—	—	○	×	×	▽	—	—	—	—	—	—	—	—	—	△	△	—
僧侶	—	—	○	×	×	▽	—	—	○	○	—	—	—	○	○	△	△	—
槍兵	×	×	—	○	○	▽	—	—	—	—	—	—	—	—	—	△	△	—
騎馬	○	○	×	—	—	▽	○	○	—	—	—	○	○	—	—	△	△	—
特殊騎馬	○	○	×	—	—	▽	○	○	—	—	—	○	○	—	—	△	△	—
飛兵	△	△	△	△	△	—	△	△	—	—	—	△	△	—	—	×	×	—
盜賊	—	—	○	×	×	▽	—	—	—	—	—	—	—	—	—	△	△	—
水兵	—	×	○	×	×	▽	—	—	—	—	—	—	—	—	—	△	△	—
粘液怪	—	×	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
魔族	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
怪物	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
野伏	—	—	—	×	×	▽	—	—	—	—	—	—	—	—	—	△	△	—
魔法師	—	—	○	×	×	▽	—	—	—	—	—	—	—	—	—	△	△	—
靈	—	×	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
不死系	—	×	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
弓兵	▽	▽	▽	▽	▽	○	▽	▽	—	—	—	▽	▽	—	—	—	—	—
投石器	▽	▽	▽	▽	▽	—	▽	▽	—	—	—	▽	▽	—	—	—	—	—
龍族	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

給香港機迷的話

CAREER SOFT
高田慎二郎先生

說到《I & II》，它們所根據的就是PC ENGINE版《夢幻模擬戰～光輝之末裔》和PC-FX版的《超級夢幻模擬戰》。而《I》方面，由於配合《超級夢幻模擬戰》的系統而進行改造和加入動畫，所以我想是比以前易玩了的。

正因如此，對於沒有玩過《夢幻模擬戰》的人來說，這是一隻買一得2的軟件。

MASIYA
金輪昭博先生

PC ENGINE版《夢幻模擬戰～光輝之末裔》和PC-FX版的《超級夢幻模擬戰》一起在PlayStation上登場了！先玩過這個遊戲再玩SATURN的《IV》的話，我想會對《夢幻模擬戰》的世界觀更容易理解。所以玩過這作品的各人請繼續挑戰《IV》吧。想玩《IV》的人也先來玩玩這個作品如何？



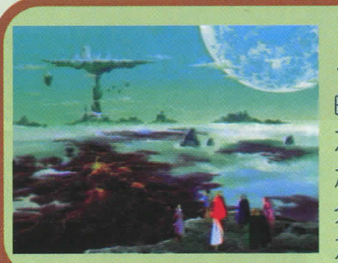


MASTER OF MONSTERS曉之賢者們

SLG	製造商：東芝EMI	售價：5800日圓
	容量：CD-ROM	記憶：3 BLOCK

MEM MPLY PlayStation

© SYSTEMSOFT CO. ©1997 TOSHIBA EMI



上期為大家介紹過了《MASTER OF MONSTERS曉之賢者們》的故事背景，與及六名GAIA的第子——六人之MASTER，今次就為大家介紹一下本作的三大模式與及精美的OPENING畫面吧。

SLG名作最新作登場

八名主要角色


■AROS(配音：篠原惠美)
■FORTUNER(配音：麻上洋子)
■JUSTICE(配音：篠原惠美)
■SUMMONER(配音：篠原惠美)

實而不華三模式

故事、畫面大幅強化——STORY MODE

根據SCERNARIO進行，玩者的身份是主角AIROS，在MASTER的幫助下，以打倒霸王GAIA為目標的故事模式。仍生存的怪物可帶到下版使用，且記錄能在對戰模式中使用。

純戰棋——MAP MODE

有着二十版各具特色的版面，可隨意選擇其中一版來玩，和SCERNARIO、故事完全無關的一版完結型戰棋模式。仍生存的怪物不能帶到下版使用，記錄亦不能在對戰模式中使用。純粹用來挑戰電腦的玩法。

四人大戰——VS MODE

可在專用版圖上，進行2~4人大混戰！各人可以利用在STORY MODE故事模式中培育的怪物軍團進行四人對戰。而且在這模式中的勝利者可以選擇其中一名戰敗者，將他的其中一隻怪物收為己用。



操作

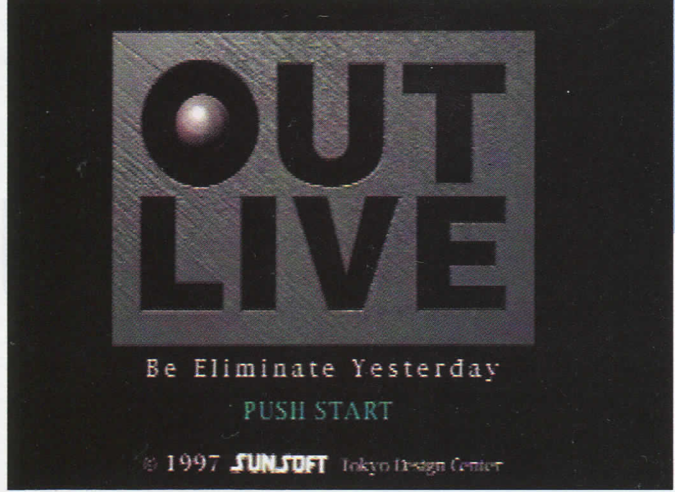
方向鍵	選擇、移動游標
○鍵	選擇、決定
×鍵	取消
△鍵	開啟副指令選單
□鍵	轉變地圖模式
START	結束回合
SELECT	索敵範圍的開或關
L1 、 R1 鍵	選擇未行動部隊
R2 鍵	進入自動模式
L2 鍵	不使用


■GAIA(配音：納谷悟郎)


■SHADOW MASTER(配音：速水奨)


■WARLOCK(配音：小杉十太郎)


■NERROMANRER(配音：玄田哲章)

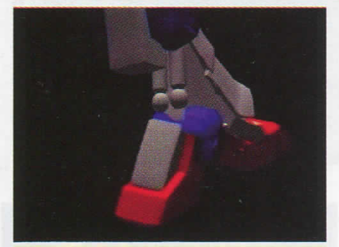




OUT LIVE 又一經典名作重現

當年的PC-ENGING名作，如今終在PlayStation登場了！而且全以實時多邊形構成的3D場境加上全新設計的各種系統，豐富的故事和細緻的設定，加上著名配音員座陣，新的3D戰記宣布展開！

RPG　製造商：SUNSOFT　價格：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCK
MEM　PlayStation









基本操作一覽

EVENT MODE

方向鍵	選擇項目
○鍵	決定
×鍵	取消

《MARKING中》

方向鍵	選擇TARGET SIGHT左或右的敵人
○鍵	發射已LOCK-ON敵人的武器
×鍵	解除MARKING
L1鍵	以左肩的武器LOCK-ON敵人，再按一次便解除。
L2鍵	以左手的武器LOCK-ON敵人，再按一次便解除。
R1鍵	以右肩的武器LOCK-ON敵人，再按一次便解除。
R2鍵	以右手的武器LOCK-ON敵人，再按一次便解除。

MISSION MODE

《移動時》

方向鍵・上	前進
方向鍵・下	後退
方向鍵・左	左轉
方向鍵・右	右轉
○鍵	MARKING敵人
□鍵	緊按後便能作平行移動
△鍵	開門，拾ITEM，開關按鈕等
×鍵	關閉SYSTEM WINDOW，沒有任何行動時緊按便能讓時間流逝*
START	開啟SYSTEM WINDOW
SELECT	雷達距離改變

*註：遊戲並非採用真實時間，若甚麼也不做時間是呈靜止狀態的

MISSION MODE 任務畫面解說

GP	主電腦處理能力，影響命中和回避力
EX	主電腦經驗值
L1~R2	左右手武器的狀態值/子彈殘量
EP	耐久力，降至零便會被破壞(生命力)
PP	能量(電量)
SP	盾牌耐久力(防禦力)





一般城中設施 (EVENT MODE劇情畫面時)

SALON：
酒吧，聽取情報用。

INSPECTION ROOM：
申請FW競技許可證的登記處

HUNGAR：
格納庫，可移動到其他城鎮

FACTORY：
FW機械工場，可作武器、ITEM的買賣、機體的修理、補給

CENTER：
PRIZE ROOM
將打倒敵人所得分數兌換成現金
MEMORY ROOM
進行SAVE和LOAD

DUELING
FW競技場，可賺取獎金

其他
個別城市有一些特別設施，裡面會發生一些劇情事件。



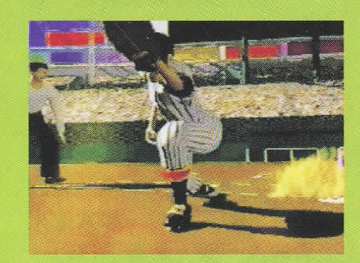


棒球可以說是日本最流行的運動之一，而且不論男女老幼也為之瘋狂，其魅力可想而知，而要進入日本的職業棒球壇，最好的地方便是從高校的棒球壇開始。

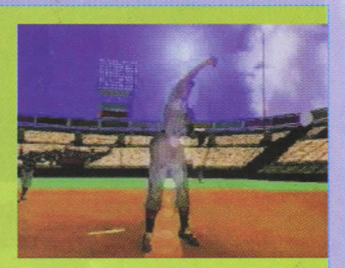
SPT	製造商：MAGICAL COMPANY 售價：5800日圓
2P / MEM	SEGA SATURN

甲子園是甚麼地方

日本的棒球世界是非常廣大的，不過，如果要成名的話，便要由低年級開始，有很多隊也會從高校之中挑選一些有潛質的學生加盟，這便是能夠踏足職業棒球壇的最快途徑，而這《激突甲子園》便是一個高校棒球遊戲，一提到「甲子園」，日本的高校棒球員便會非常緊張，因為這是他們夢寐以求要踏足的地方，能夠在這地方打棒球已是他們的榮耀，「甲子園」對他們來說是一處非常神聖的地方。



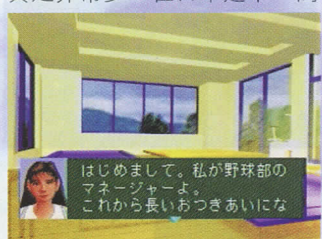


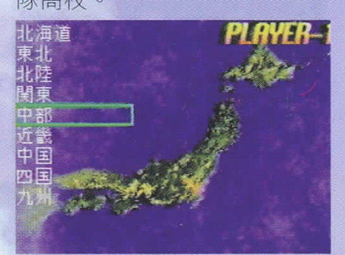




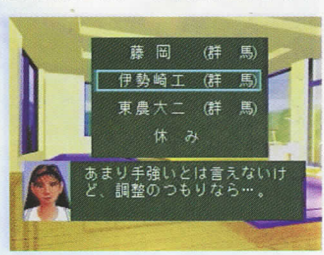
遊戲的進行

當然，在日本之中有麼多的高校，玩者斷不能控制所有的球隊，所以，在遊戲一開始之時，玩者便要選擇自己所屬的高校，玩者可以選擇的高校真是非常多，在日本之中，高校的分佈非常廣，在遊戲之中，玩者可以在日本的9個分區（北海道、東北、北陸、關東、中部、近畿、中國、四國、州）之中，選擇當中的一隊高校。





在遊戲之中，共有兩個模式，分別是「大會模式」和「對戰模式」，前者是全國高校聯賽的模式，玩者要決定球隊是要休息又或是和其他的隊伍進行練習賽，進行練習是可以增加球員的能力值，不過，其他的球隊不是易對付的呢！而另一個模式——「對戰模式」則是可以讓玩者進行「單場式」的比賽，玩者亦可以選擇和人或電腦比賽。





成敗得失

這遊戲玩的是棒球比賽，說明是比賽，所以一定要努力的爭取勝利，不過，對於玩慣了一般棒球遊戲的玩者而言，這《激突甲子園》可能會比較麻煩，因為其操作和以前的同類遊戲截然不同，而且是比以前的複雜得多，沒有說明書的話便真的很難明白玩法。

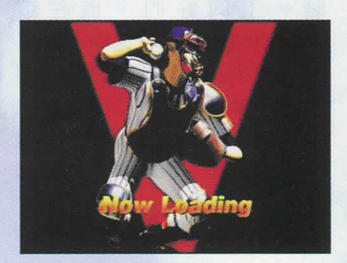
另一方面，在遊戲之中，

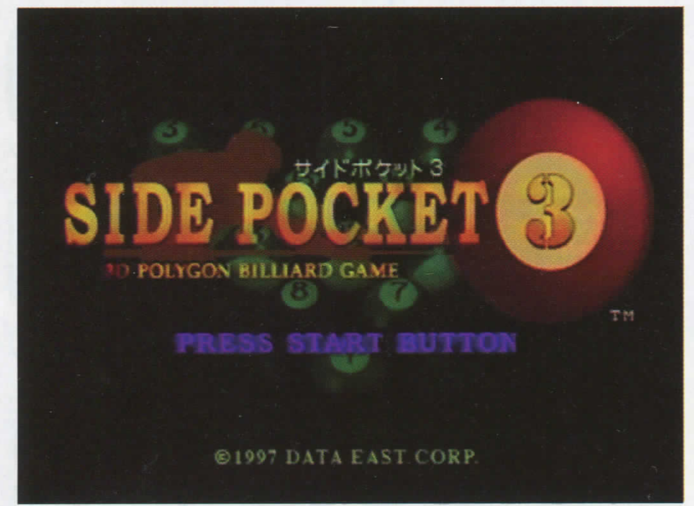
當玩者進攻之時要非常注意擊球這個環節，因為如果要得分的話便一定要成功的打到對手投出來的球，而要一擊即中，只有一個方法，便是不看來球（吓？又是用所謂的心眼！？），而是要看着球影，因為如果是看着來球的話，必定會分不出來球的去向，所以看着球影出棒是最佳方法。











SIDE POCKET 3

多邊形波波+吹氣公仔=？？

TAB
製造商：DATA EAST
售價：5800日圓
MPLY MEM
SEGA SATURN

由有遊戲機以來，有着非常多的遊戲，不過，其中之一的桌球遊戲一直以來也可以說是被忽視的，這類遊戲的推出數目非常少，而且亦不受玩者們接受，這個可能由於在遊戲上「球」的質感完全失去的緣故，然而，次世代的桌球遊戲又是怎樣的呢？

這個遊戲玩甚麼？

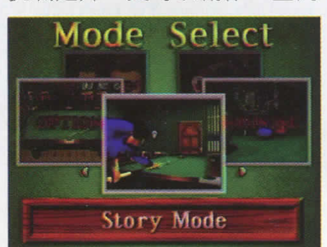
就如一般的桌球遊戲一樣，在這個遊戲之中，玩者最主要是在桌球枱上將對手一個一個的打倒，而且和其他的同類遊戲一樣，除了有一般的桌球遊戲之外，亦有一些非常有趣的「花式桌球」，供玩者「挑戰」。這些精采的「花式桌球」便是一些大家在電視上看到的，那些通過非常多障礙物而將特定球打入洞的玩意，玩者除了可以向這些高難度的入球挑戰之外，更可以創作一些高難度的玩意，這是同類形遊戲一直沒有出現過的，這點是非常值得留意的。

除了一般的桌球玩意之外，在《SIDE POCKET 3》之中，亦有着一個「故事模式」，在這個模式之中，玩者要進入一所大屋之中，向其他的高手挑戰，在對手之中，有男有女，每個人也有自己的特性，當然，玩者可以到達哪一個階段，便一定要靠玩者自己的能耐了。

桌球也有故事模式！？

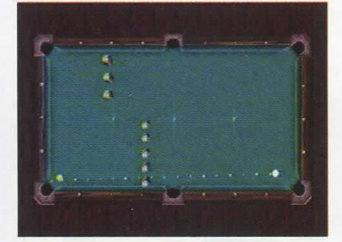
一般玩桌球的玩者也可能會以為這些遊戲應該是不會有麼「故事」的，錯！在《SIDE POCKET 3》之中便一個「STORY MODE」，在這個故事模式之中，玩者是一個名叫「篠崎 遼」的年青人，而他來到這個地方的目的……和其他來這裏的人一樣，是為了「錢」。

為何主角要這麼多錢呢？因為一直以來養着主角的老伯因為賭搏而將辛苦經營的店子也抵押了，為了要替這位一直撫養自己的恩人取回店子，主角唯有這一個方法可以在短時間之內得到一筆非常可觀的金錢，不過在這所館內，似乎不只是一個普通的「賭波」之地，在這地方是存在着一個非常大的陰謀，不過，這事連主角自己也不是太過楚，而且在這個地方之中，玩者更加上了以前的師兄，這人物使事情更加複雜化，究竟主角能否利用桌球為恩人取回店子呢？而在這個地方之中又存在着甚麼陰謀呢？這個便要由玩者自己去尋找了。









玩花式，你掂唔掂？

在上文之中也有提及過有關「花式桌球」的事，在遊戲之中，玩者可以挑戰由電腦編定的特殊「花式」，不過，如果玩者有「雅興」的話，亦可以自己創作一些「高難度」的花式，考驗一下同好們，而在這「TRICK EDITOR」之中，總共有10種不同的東西可供玩者調校的，當中分別有不同顏色的桌球；三種不同的「書」；兩種不同的「罐」；SEGA SATURN以及在球枱上的六個洞，玩者可以自由的調這些東西，製造出精采而刁鑽的「花式桌球」，而且玩者更可以一次過製作10種的「花款」，因為在「TRICK EDITOR」之中，玩者可以有10個SAVE。

另一方面，玩者在挑戰預設的「花式」時，就算是失了手也不要緊，因為玩者大可以看看雷腦給玩者的所謂「答案」，不過，這些答案的出現時間非常短，而且角度甚為刁鑽，玩者一定要非常留心才可以看到，否則……又要再次失敗才可以看到了。









棒球導航者

所有的球隊也在玩者手中……

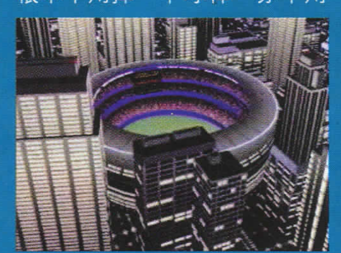
究竟怎樣才算是一隻出色的棒球遊戲呢？是否要非常可愛？又或者是非常真實？可不可以是通訊對戰呢？這些其實也是棒球遊戲受歡迎的條件，然而，《棒球導航者》(BASEBALL NAVIGATOR）便欠缺了以上所有的條件。

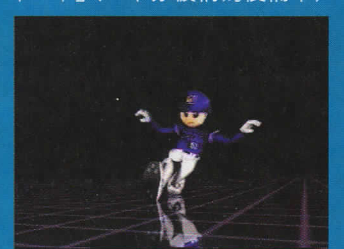
SLG　製造商：ANGEL　售價：5800日圓
記憶：7-14 BLOCK
2P　MEM　PlayStation

NAVIGATOR（監督）怎樣做

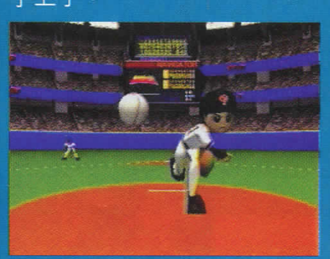
當大家看到這個遊戲的名稱時，一定會以為這又是一隻「一般」的棒球遊戲，如果大是這樣想的話便大錯特錯了，因為在《棒球導航者》之中，玩者根本不用揮一下球棒，亦不用投出一球，因為在遊戲之中玩者的職責是球隊「二軍」的「監督」，所以玩者要做的是如何培訓出一隊出色的球隊。

在很多的球隊之中也有「二軍」(二軍亦被稱為後備軍）的設立，其意義是在正選的球員之外，再培訓一些「後備球員」，玩者便是這「二軍」的監督，其實在這些二軍之中，也有一些是由正選調下來的，有的是因為狀態問題，有的是因為有傷患，不過對玩者而言，不論是甚麼人，玩者也要以監督的身份將他們好好的訓練，使他們能夠重登正選的位置，而他們的命運便是掌握在玩者手上了。









遊戲的目的是………

在上文中已說過了，《棒球導航者》這隻遊戲的目的便是要使在二軍之中的球員重回正選的位置，而為了要達到這個目標，玩者便要好好的為這些二軍球員安排一些訓練，使他們能夠重登正選位置，不過，在訓練完成之後，亦未必可以得到正選的位置，因為在每年之中，也會有一些新血加入棒球壇，這些便是二軍的好對手了。

另一方面，如果玩者認為一些球員是可以回到「一軍」(正選）的話，便可以在每個月必定要進行一次的會議之中向球隊的「老闆」提出，不過，並非每一次的提議也能獲得老闆的同意。而且，有一些球員亦會向玩者（監督）提出對球會投訴，如果玩者安撫失當的話，他便很有可能會離開球隊。這是玩者在當「監督」時必須要注意的。

訓練球員的重要性……可以對戰

為了要使球員有足夠的實力回到「一軍」，便要進行多樣的訓練，不過，所有的訓練也是依隊員的不同特質而進行的，在一隊棒球隊之中，有着多種不同的位置，在攻擊的時候，每個球員也有機會擊球的，所以「擊球」可說是每一個球員也要接受的訓練；而在守備之時，球員便會被分為多個不同的位置，不同的位置也有特別的訓練，玩者要設定他們的訓練量，以提升他們的能力。除了一般的練習之外，由玩者帶領的「二軍」也可以有機會和「一軍」進練習賽，只要玩者調動得宜的話，要勝一軍其實亦有可能的。

此外，由玩者親手培訓的二軍亦有很多機會和其他的玩者比賽，方法當然是要利用各玩者的「MEMORY CARD」來進行，不過，如果培訓失當的話，又怎能戰勝對手的……











鐵道王2

新類型桌上遊戲登場

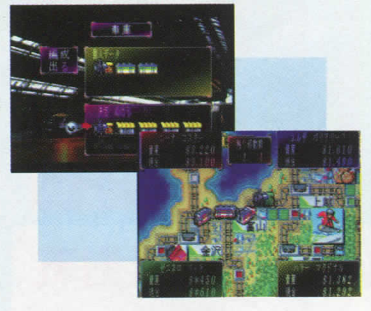
BOARD GAME（桌上遊戲）——一種歷久不衰的遊戲，簡單的棋盤加上棋子和骰子便可令一班朋友樂上半天。隨着時代的轉變，簡單的桌上遊戲也得跟着步伐而改革，像這隻《鐵道王2》便是一隻充滿創意的新類型桌上遊戲！

本文之遊戲畫面均為開發中畫面

MPLY 製造商：ATLUS　發售日：9月末(預定)　價格：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：未定
MEM　TAB　PlayStation

遊戲概要

《鐵道王2》是一隻利用骰子進行的桌上遊戲，在棋盤上玩者們以世界各國的鐵道王身份出場，除了向成為支配世界的鐵道王之路前進及將其他玩者擊敗之外，玩者還得打倒宇宙中的「惡之鐵道王」！



遊戲流程

接受工作

在版圖上有着「工作」圖樣的格子，停在上面便會有運載客人、運載貨物、尋人等工作出現。



工作報酬

若能完成，便會有相應的報酬。

購入鐵路和車站

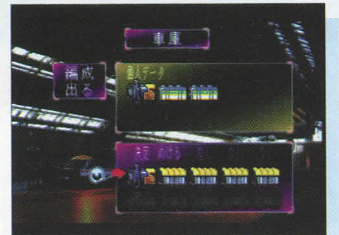
利用所得報酬來購入鐵路和車站，確保自己的「地盤」。

利用鐵路和車站賺錢

其他人的列車通過玩者擁有的鐵路和車站時是要繳費的，而且會逐年上升，玩者的資金便可慢慢增加。

列車編成

自己的列車可自由編排，以配合不同工作的需要。



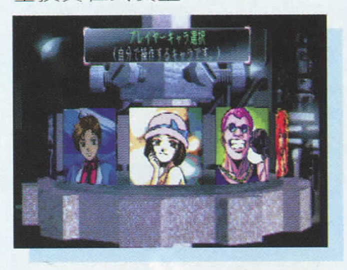
武裝列車和戰鬥

為了打倒「惡之鐵道王」，列車是可以武裝化的。在版圖中遇上「競爭對手」或「惡之鐵道王」時便會進入戰鬥畫面！



充滿個性的角色！

在遊戲中有着為數十名各具特色、充滿個性的角色，而且他們都會依性格不同而有着各種不同的行動模式，像有些會將資金全投資在武裝上……





組成獨一無二的列車隊！

客車、貨卡和武裝車可以自由組合，組成屬於自己的列車隊吧！

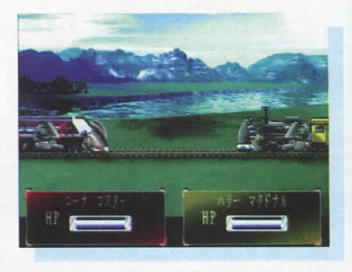
多采多姿的版圖！

除了日本，廣大的美洲大陸、澳洲等地外，還有隨EVENT事件出現的魔界！

大量EVENT事件！

作為桌上遊戲，豐富的EVENT當場不可少，本作更有超過一百款！



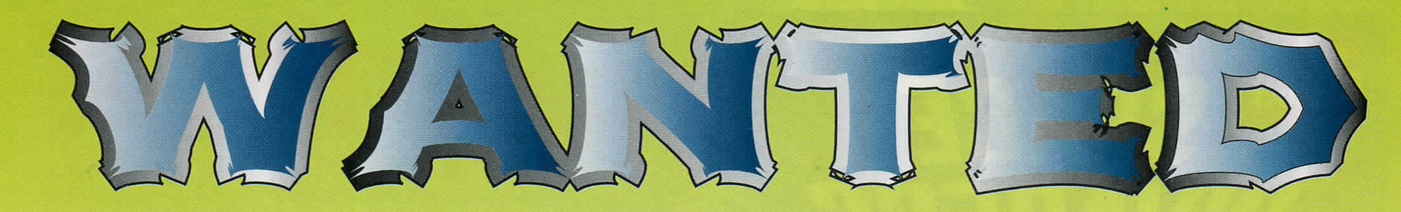


多種迷你遊戲！

有隨特定EVENT事件出現的MINI GAME迷你遊戲，例如跑馬和輪盤等。

擁有強大力量的「惡之鐵道王」和武裝列車！

在版圖上會有專向玩者攻擊，擁有強大力量的「惡之鐵道王」出現，而為了打倒他，必須貯錢買下各種武器和裝甲，把列車武裝化！



《遊戲誌》線人計劃

你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。

《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

GAME料分級制

稿費大增 100%



一級猛料 $400

二級勁料 $200

三級好料 $100

四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛

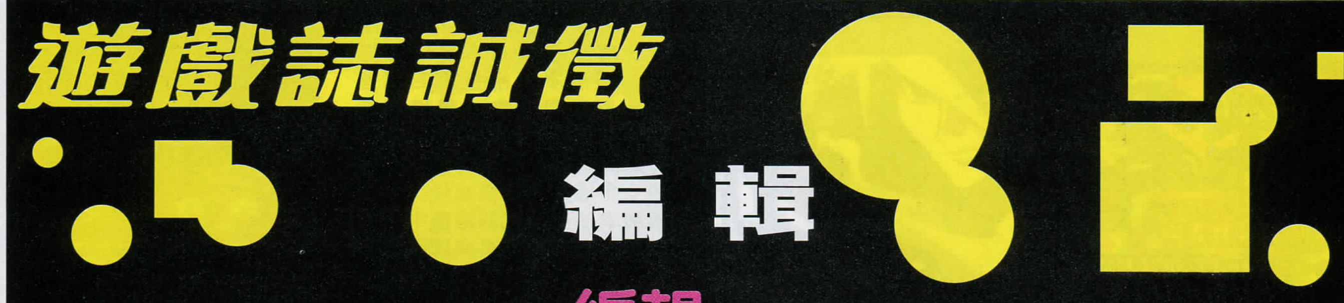
報料熱線：
2380 2223

報料 FAX 線：
2507 5175

報料 EMAIL 線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

遊戲誌誠徵



你的志願是否想成為一個遊戲雜誌的**編輯**，擴闊你對電視遊戲的視野，接觸最新遊戲機的情報，並且親自向數以萬計機迷介紹，把你的心得告訴大家，替廣大機迷排難解紛？現在《遊戲誌》又再招收新血了，假如你有以上的宏志，《遊戲誌》正是你的試金石。只要你年滿18歲，中文程度良好，對電視遊戲界的事情有一定程度了解，熟知各機種遊戲的資料，就有資格成為《遊戲誌》的**編輯**。假如你懂日語又或中文電腦打字，更會被優先考慮。

不要埋沒你的才華了，快快致電2380-2223《遊戲誌》**編輯**部約見面試吧。

（「乜今次個廣告咁正經嘅？」「唔得咩？」）



太空侵略者

經典中的經典

STG | 2P | MEM

製造商：TAITO　售價：港幣198元　容量：CD-ROM
9記憶：1 BLOCK　發售日：7月31日

PlayStation

相信較年長的機迷對《太空侵略者》這遊戲定不陌生吧。就筆者而言，這遊戲便令筆者經歷了「士多舖面」、「士多後巷」、「無牌機竇」及「有牌機竇」這本港遊戲史四部曲。不過，問題便是筆者這個九十年代的遊戲編輯竟被這七十年代的遊戲再一次考起……

廣告時間

因製作年代所限，遊戲的OPTION能調校的最多只是聲音之類。然而在PlayStation版中製作人員便索性加入了數個TAITO旗下遊戲的宣傳片段，對於本地機迷而言這可是較珍貴的贈品。





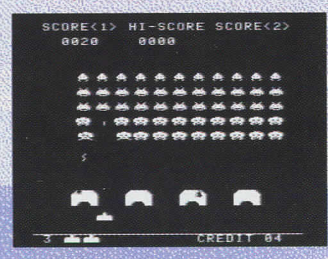


四種年代選擇

相信有玩過數年前超任版的玩者也有印像吧。於模式選擇中，玩者便可選玩到《太空侵略者》四個基本進化形態。雖然玩法上四個版本也大同小異，但以當時來說視像上的轉變已叫各機迷大為雀躍。

MONOCHROME（黑白機）

推出於1978的最初代版本——黑版畫面枱仔機，活躍於本港各屋邨的士多。由於當時未有法例所限，故各大老細亦「放心」地將枱仔放於舖面或對開的空位。雖然是黑白畫面，但因是首次出現的玩意，故一時間掀起一片潮流及引發各種社會問題。



CELLOPHANE（彩色紙）

78年間彩色電視並未算普及，但於電視遊戲這視像玩意上，黑白畫面不消一會便不能滿足機迷的要求。故廠方不久後便推出了這於畫面上貼上彩色玻璃紙的「原始」彩色枱仔版。當時仍舊活躍於士多舖前，但因而出現的社會問題亦開始受到注意。



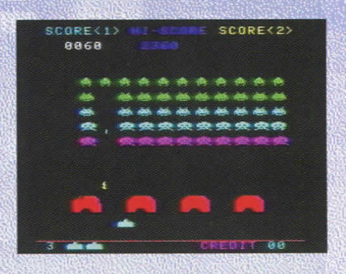
UPRIGHT（直立式）

終於也踏入真正的彩色年代，直立機於日本是第三形態，但於本港卻是第四批登陸。原因是直立式體積實在太，根本不宜放在士多，其登陸原因是於法例不容許遊戲機於士多這類店舖出現後，便出現於本港最初代的機竇中。不過最初期機竇多是無牌經營。



COLOR（彩色版）

第四形態便是這彩色枱仔機。於玻璃紙機後，政府便以士多這類店舖的牌照不包括電視遊戲而作出封殺。於是這些彩色機便轉於士多後巷黑市生存，而後期的全面行動更令遊戲機不能再於士多生存。於是無牌機竇便在港出現，同時直立式亦開始引入，之後政府有見於情況才開始有發牌制度。



對戰模式

於對戰模式中，玩者便可玩到於94年推出的《DX》版，遊戲其實與以往一樣及可選玩兩種形態，但新加入的對戰模式便令新一代機迷重新認識到《太空侵略者》這名作。





NAMCO 博物館 ENCORE

ナムコミュージアム アンコール™

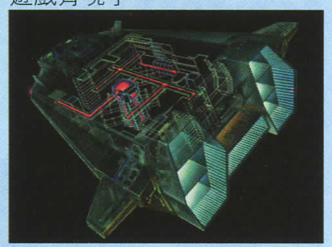
Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT

在第五十三期的《遊戲誌》之中，已為大家介紹過有關《NAMCO博物館ENCORE》之中各遊戲的玩法和故事背境了，這次又有新的消息帶給大定了，敬請留意。

製造商：NAMCO	發售日期：預定1997年發售
售價：價格未定	記憶：1 BLOCK

ETC 2P MEM PlayStation

如果大家有玩過以前各集《NAMCO博物館》的話，便一定會留意到在遊戲之中必定會有一所非常「宏偉」的博物館，不過，在這次的《NAMCO博物館ENCORE》之中便有所不同了，因為這次大家身處的再不是在地面上，而是在一艏太空船之上，這艏太空船的名字便是「MILAIYA號」，這太空船亦可以說是一所太空遊戲機中心——這便是《NAMCO博物館ENCORE》的遊戲背境了。


■這便是「MILAIYA號」的透視圖。

「靚靚」接待員仍在嗎？

唔……由《NAMCO博物館》系列一開始，便有一位接待員小姐一直在博物館門口為大家登記，那麼，今次《NAMCO博物館ENCORE》的舞台在太空之上，這位可愛（？）的小姐會否依然為大家服務呢？答案是會的，在《NAMCO博物館ENCORE》之中，那位接待員小姐依然健在，不過，會否像《NAMCO博物館Vol.4》般可以變成美女便是未知之數。



■和以前一樣的接待員小姐。

今次的遊戲碟面會是甚麼

一如以往，在《NAMCO博物館》系列的遊戲碟面上也有一個英文字母，第一集到第五集分別是「N」、「A」、「M」、「C」、「O」，至於這次則是一個「(r)」，這是甚麼？這符號便是COPYRIGHT的意思，亦即是說如果將以上五集再加上這隻《NAMCO博物館ENCORE》的話便會變成「NAMCO (r)」，噢！這是NAMCO工司的COPYRIGHT呢！


■這便是碟面的「®」字樣。

在《NAMCO 博物館 ENCORE》之中多了些甚麼

《NAMCO博物館》系列的遊戲可以說是在每一集中也給玩者一些新的東西，而且博物館內的設計也有着很大的分別，由於這次是在太空船之中，所以地方明顯地是「簡潔」了很多，而且那位接待員小姐已不再有位「坐」了，玩者只會見她站着為玩者服務。

另一方面，在遊戲之中的「OPTION」部份，玩者多了很多選擇的事物，首先，玩者可以自行設定博物館內的背景，玩者可以選擇有「宇宙景」，還有滿天星星的場面；另外的便是「80年代遊戲機中心」，這個場境是仿照80年代的日本遊戲機中心製作，相當逼真。



■這便是遊戲中新增的設定圖面。


■這是作為參考的80年代遊戲機中心。

給香港機迷的話

NAMCO 豐田津由美小姐

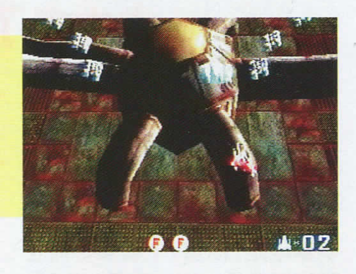
在機迷熱情的ENCORE下復活了！今集是系列中收錄了數量最多的七款作品，非常超值的一集。由於這些作品全都擁有在其他遊戲中體味不到的獨特個性，希望大家把這作品加入大家的珍藏中。這些跨越時代、簡單而獨特的遊戲性向今天各位傳達遊戲本來的有趣之處，過去沒有玩過這些遊戲的年青人一定也會覺得好玩的，大家請務必一試啊。



相信較長的機迷對《火鳳凰》這初代射擊遊戲定不陌生吧。事隔多年，在一片懷舊熱潮下，日本物產便乘時再推出這經典遊戲，不過最新版本的最大的分別便是畫面已改成立體版。

立體畫面

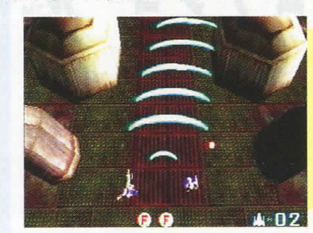
當年《火鳳凰》是初代電視遊戲，故畫面亦理所當然地以平面表示吧。至於現在推出的《火鳳凰3D》便為玩家帶來新意，以立體圖像表示的畫面令新舊兩代玩家享受到全新感受的《火鳳凰》。



三段合體

還記得《火鳳凰》那特有(當年)的三段合體嗎？於《火鳳凰3D》中，這經典系統當然有保留下來吧。戰鬥中當看到其餘部份的戰機時，玩者只要射下戰機外的防護罩及與之接觸便可合體及加強攻擊力。



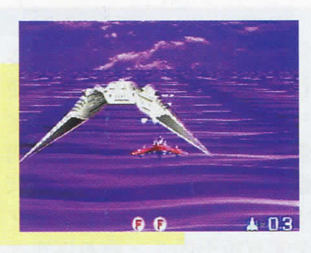


攻擊陣式

當合體後，自機除基本攻擊強化了外，玩者還有三次機會改變三機的陣式，作出兩種不同的攻擊方法。至於第一種便是廣域攻擊，另一種便是追踪雷射，但要注意的是這特殊攻擊是有時限的。

視點轉換

當打至每版的首領時，遊戲的視點便會由鳥瞰自動切換為水平。雖然攻擊方法沒有改變，但於3D效果下，不論是攻擊或迴避的技巧及判斷也需作出改變，這可是《火鳳凰3D》的另一特色。





ROCK-CLIMBING
向未踏峰挑戰～阿爾卑斯山篇

勇闖險峰

遊戲可分為訓練(トレーニング)及登山計劃兩部份。訓練模式中可選擇人工或天然石壁。但級數較高的場地，是需要修得某些指定技術方可選擇。到有一定「功力」後，方可正式安排登山計劃。在出發登山前會先觀看山峰的路線及資料提示，有助玩者決定攀山路線。



操作一覽

□：移動左手、岩石抓緊／放開
△：移動右手、岩石抓緊／放開
×：移動左腳、岩石上立足／移開
○：移動右腳、岩石上立足／移開
L1：立足點顯示／解除
L2：地圖顯示／取消
START：重心移動
SELECT：爬山工具選項

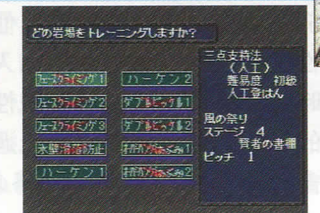
攀山第一課

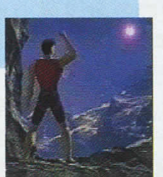
(1.)先按鈕決定移動四肢哪一部份(紅色顯示)，將手或足移動到可及的立足點，確定後再按鈕一次。之後如此類推，以蜘蛛俠的方式四處「爬行」，一步一步靠向目的地。

(2.)當手足在攀爬中鬆開，就可用方向鈕隨意移到下個立足點，但切勿讓手足纏在一起。

(3.)遇上手足無法觸及的地方時(手或足會「震動」表示)，可以利用重心移動將整個身體移動，讓手或足伸得更遠。

(4.)若想更能掌握攀山的技巧、工具及情報，可在遊戲的DATA BASE中找得到。





SPT | MEM
製造商：NET YOU 發售日：7月25日
價格：6800日圓
PlayStation





撞磚 RETURNS
撞磚？壁球？

撞磚，一種歷史悠久的電子遊戲。雖然它的玩法和構造是如此簡單，但其樂趣、遊戲性實在不比今時今日各種複雜的遊戲差的。像今次為大家介紹的《撞磚RETURNS》便是撞磚遊戲登陸次世代的重頭作！

四種模式

ARCADE

原全忠實移植自業務用《撞磚RETURNS》的模式，可雙打。

EXTRA MODE

業務用《撞磚RETURNS》加上新作版面和ITEM的新模式。

EDIT

可以自行設定版面，向朋友或自己設計的版面挑戰吧！

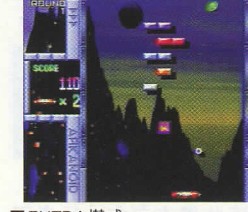
SQUASH

壁球模式。兩名玩者需輪流擊球，像玩壁球一般。

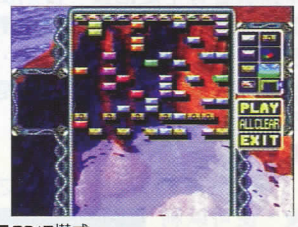
操作

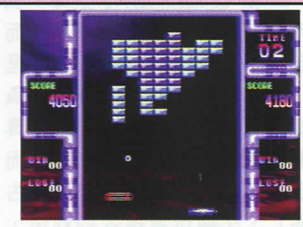
PAD	
方向鍵	BAR的左右移動
START	暫停
○鍵	開波/發射激光(有ITEM時)
×鍵．□鍵	高速移動
滑鼠	
左右移動	左右移動
左鍵	開波/發射激光(有ITEM時)
右鍵	暫停
NAMCO扭扭制	
扭左扭右	左右移動
A鍵	開波/發射激光(有ITEM時)
B鍵	暫停


■ARCADE模式


■EXTRA模式

TAB 2P MEM
製造商：TAITO　容量：CD-ROM　備註：對應滑鼠、
價格：5800日圓　記憶：1~2BLOCK　NAMCO扭扭制
PlayStation


■EDIT模式


■SQUASH模式



倉庫番：THE PUZZLE



十五年集大成傑作

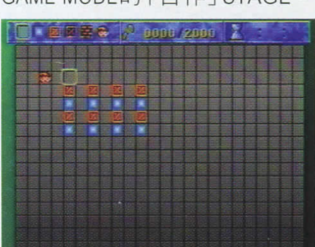
《倉庫番：THE PUZZLE》將《倉庫番》十五年歷史中的各大難關精選結集，可以說是由BB班到博士課程都有。整個遊戲分為兩部份，分別為「GAME MODE」及「EDIT MODE」。

最愛鬥一番「GAME MODE」

程度由最EASY的「練習」至最高IQ的「仙人」，全部共七個等級，每級40關，總數合計為280關。除「練習」及「自作」之外，其餘等級都會在40關完成後有不同的ENDING片段，讓大家自行發掘一番。究竟有沒有人自信能於一天內完成280關，變成「倉庫番仙人」呢？

自己親手整「EDIT MODE」

如以往大部份《倉庫番》系列一樣，都會有EDIT MODE的出現。就是可以按自己喜好設計不同的版圖，完成後就成為GAME MODE的「自作」STAGE。指令分別有「テスト」(測試)、「つくる」(製作)、「ステップ」(步數)、「ロード」(讀取記錄)、「セーブ」(儲存記錄)及「やめる」(放棄)六項。











超級黑鱸 X

製造商：HOT-B　售價：港幣398元
記憶：1 BLOCK

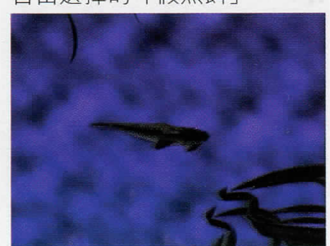
SPT　MEM　PlayStation



遊戲概要

在世界各地，釣魚這種運動也是非常的盛行，所以，這類遊戲的出現真是越來越多，《超級黑鱸X》便是最新的一隻了。和其他的同類遊戲一樣，玩者在遊戲之中的負任便是要將一尾尾的魚釣上來，不過，這隻《超級黑鱸 X》和其他同類戲的不同之處便是其操作是異常的簡單，完全沒有了之前的甚麼「換魚絲」和選擇「魚餌」，餘下來的便只有給玩者自由選擇的「假魚餌」。

水——可以説是人類之源，不過，現在人類生活的地方並不是在水中，反而是在陸地之上，然而，在廣大的海洋之中，亦存在着不少人類賴以為生的東西，「魚」便是其中的一種東西了。



釣魚的「利」與「弊」

在《超級黑鱸X》之中，操作就如在上文說的「簡單」，而從另一方面來看則可以説是「退步」了，因為沒有了那些魚餌和魚絲的選擇，使遊戲的真實性和可玩性大大減低，而且，遊戲的判定是出奇的「古怪」，不論玩者是否釣到魚，那條「弱」得離奇，只要玩者「稍為」用力便會斷絲，所以，除非玩者有十足把握，否則便不要隨便收線，而最幸運的便是那些「假魚餌」是用不完的，所以，我去了一個半個絕對是不要緊的。

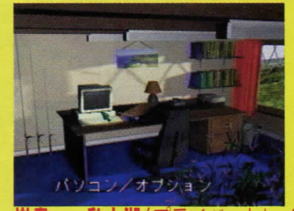
電話——參加大會

當玩者做好一切準備之後，便可以利用電話參加真正的比賽。



書枱上有甚麼

一進入遊戲，玩者便先要輸入自己的名字及選擇性別，之後便會見到一張書枱，這便是玩者的「工作地方」，在書枱上有很多東西，在這裏會為大一一介紹：



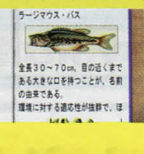
電腦——OPTION（オプション）

在OPTION畫面中，玩者可以調教的其實不多，基本上只可看到遊戲之中的紀錄；LOAD或SAVE遊戲中的DATA；調校音樂和音效。



書本——魚類資料

在這些書本之內，玩者可以知道不同種類的魚要用哪一種的餌，這對玩者的釣魚成功率有極大的幫助，所以玩者在開始遊戲之前一定要仔細看清楚。



掛畫——私人湖（プライベートレイク）

這是一個屬於玩者自己的湖，在個湖內，玩者可以隨便的釣魚，而且玩者更可以選擇不同的月份，而且玩者亦可先觀察一上在哪個月份會有哪一些魚出沒才開始垂釣呢！



工具箱——魚餌種類（ルアーの種類）

在箱之中便是玩者在遊戲之中可以選用的魚餌，在這裏玩者可以看到每種魚餌的特性，而且每種餌也有一般的色和螢光色可供選擇。



VIRTUAL BOWLING

製造商：日本物產　售價：港幣468元
記憶：1 BLOCK

SPT　MPLY　MEM　PlayStation



在運動的世界之中，真是甚麼東西也會有，所以，對於不同的運動，我們是應該加以接納的，而次新推出的運動遊戲《VIRTUAL BOWLING》便是一個好例子。如果大家是喜愛這種運動的話，便可能會愛上這集遊戲，因為這《VIRTUAL BOWLING》可以說是一隻非常正統的保齡球遊戲。

在PlayStation之中，也曾推出過這種遊戲，不過，這《VIRTUAL BOWLING》是非常不同的，因為在《VIRTUAL BOWLING》之中，玩者可以玩的便真的只有一般的「保齡球」而已，沒有以前的特殊玩法，對一般的玩家而言，這隻遊戲可以說是非常悶的。

遊戲方法





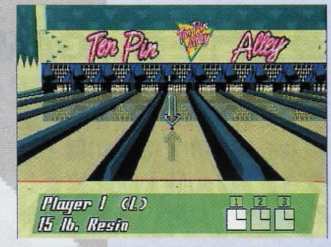


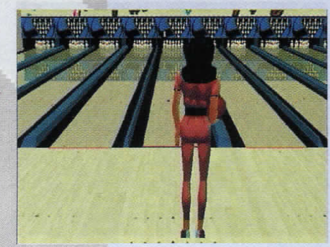




《VIRTUAL BOWLING》的遊戲玩法和真正的保齡球一模一樣，遊戲開始，玩者便要選擇怎玩，而事實上，玩者根本毫無選擇，因為只有一個模式，進入遊戲之後，玩者便要選擇人物，在遊戲之中玩者可以換上不同的人物，而且，玩者更加可以為他們的服裝、頭髮和皮膚轉換顏色，這樣，玩者便可以擁有屬於自己的球員了。因為這隻遊戲是可以作6人對戰的，所以，以上的「造人」是有一定入要的，當然，如果是「懶得造」的話，便可以使用電腦的預設人物作賽。

遊戲的操作便是這遊戲最「失敗」的地方了，因為這遊戲是絕對依真正的保齡球來製作的，所以連出球的方法也是一樣的，玩者首先是會看到上方的紅色BAR在移動，這是按制出球的力度；而下方的BAR便是決定出球的時間，而在BAR之中，以「黃色」的位置為最正中；在旁的綠色箭咀是球旋轉的程度。然而，玩者不要以為這樣便能出一個好球，打一個全中，非也！玩者還要小心球手是使用左或右手，再加上是使用哪一種和哪一種重量的球，這些也是可以影響球的命中率的。









同級生2 女孩子們的時間表（續報）

PlayStation版的《同級生2》已經有得買了，而遊戲的限定版亦成為被炒賣的對象，據聞曾被炒高至二千八港圓一大盒，盒內附送值得珍藏的《同級生2》女角公仔十二件。不知大家有沒有追一追遊戲內的美少女呢？無論如何，任你是身處於現實或遊戲的世界裏，也記着不要一腳踏十幾船呀。今次會續報四名人物的時間表，下期再公布其餘各人的時間表。

M「…」是訊息的顯示，★是新的場所。

AVG　MEM　PlayStation

製造商：BANPRESTO　發售日：發售中
售價：468港圓

南川洋子 18 歲／O 型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日	AM8：00至PM6：00	體育館側	遇見洋子→M「喜歡硬派的男子」
		洋子家	遇見洋子→關於電單車的談話
		明之家	遇見明→M「有了心上人」
		八十八公園	遇見洋子→關於吵架的談話
12月23日至12月24日	AM8：00至PM6：00	明之家	遇見明→詢問龍之介有關詩集的所在，開始對女孩子有興趣
		保育園	遇見洋子→M「有煩惱了」
		友美家	遇見明→M「喜歡洋子」
		西御寺家	遇見洋子→M「擔心明的事」
		保育園	遇見明→M「所謂向洋子告白了云云」
		洋子家	遇見洋子→關於明的談話
	AM10：00至PM4：00	洋子家	洋子跟她的父親吵架
12月25日至12月28日	AM8：00至PM6：00	校庭	遇見明→M「洋子在體育館裏側」
		體育館裏側	遇見洋子→M「討厭輕易說出別人秘密的傢伙」
		八十八車站	遇見明→勸他加點油
		洋子家	遇見洋子→談論大家的前途
		白蛇池公園	遇見明→勸他不要太早放棄
		洋子家	遇見泉→M「洋子她在遊戲機中心」
		遊戲機中心內	遇見洋子→一個人在玩賽電單車遊戲
		遊戲機中心	遇見明→「知不知道洋子這麼不高興的理由？」→○選擇「不說給你聽」（教えてあげない
		弓道部練習場	見過泉三次後→遇見洋子
		白蛇池公園	遇見洋子→M「以後會到學校的天台眺望八十八町的景色」
		八十八海岸	遇見明→M「洋子終於肯聽我的說話」
		可憐家	遇見洋子→關於電單車的談話
		如月神社	遇見明→M「要約洋子去睇戲」
		高台	遇見洋子→M「為明喜歡自己的事而煩惱」
		八十八海岸	遇見明→M「幸福究竟為何物…」
		友美家	遇見明→M「洋子很寂莫地抹她的車」
	AM10：00至PM4：00	洋子家	遇見洋子→M「不去戲院」
	AM8：00至PM6：00	八十八公園	遇見洋子→關於電單車的談話
		公寓	遇見明→M「洋子好像已經有心上人」
		保育園	遇見洋子→M「明是純情少年」
12月29日	AM8：00至PM6：00	白蛇池公園	遇見明→M「洋子不聽他的話」
		八十八車站	遇見洋子→M「無視明的存在」
		自宅前	遇見明→M「放棄洋子」
		友美家	遇見洋子→M「從此隨自己喜歡去做」
12月30日至12月31日	AM8：00至PM6：00	保育園	遇見明→M「洋子曾經上門道歉」
		天道的寓所	遇見洋子→M「曾經到明的家道歉」
		泉之家	遇見明→M「電視節目真是有趣」
1月1日	AM5：00左右	八十八海岸	遇見洋子→跟看日出的洋子談話
1月2日	AM8：00至PM6：00	公寓	遇見明→M「心中好似開了傷心的洞」
		八十八公園	遇見洋子→M「要去說服她的父親」
		可憐家	遇見明→M「洋子的衣裝變了」
1月3日	AM8：00至PM6：00	網球場	遇見洋子→見到她改變了服飾
		洋子家	遇見明→M「洋子已經變了」
		公寓	遇見洋子→要她加加油
		八十八車站	遇見明→M「洋子好像有新的戀情」
		自宅	遇見洋子→M「似乎說服父親」
		八十八公園	遇見洋子→M「想得到的東西一定要到手」
		洋子家	遇見洋子→正在抹車
		網球場	遇見明→M「和洋子的談話間她提起了龍之介」
	PM5：00至PM8：00	★BIG FOX	遇見洋子→○選擇「在此等待」（ここで待つ）→和洋子在泳池
1月3日至1月4日	PM6：00至PM9：00	自己房	收到洋子的電話→「有事相談想龍之介到她的家」→○選擇「跟她相談」（相談にのる）
	接到電話後	洋子家	到洋子房→「喜歡電單車？」→○選擇「喜歡／不喜歡」（好き／嫌い） →○選擇「教訓一下洋子」（洋子をこらしめる）→「喜歡長頭髮？」→○選擇「喜歡／不喜歡」（好き／嫌い）
1月5日至1月6日			無特別
1月7日		體育館裏側	發現鞋箱裏有封信→洋子的告白→被迫結婚→ENDING

永島久美子 18歲／O型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日至12月27日			先達成去溫泉旅行的條件
12月28日	AM10：00至PM9：00	自己房	明打電話來約去旅行→○選擇「去旅行」（旅行に行く）（同行者為誰都無問題）
12月29日	直至AM8：00	八十八車站	跟明等人集合
		冬至溫泉	放置了行李後到那處？→○選擇「露天溫泉浴」（露天風呂）→○選擇「到滑雪練習場」（ゲレンデ行く）→目擊佐知子和久美子的爭吵→入夜後久美子到龍之介的房間
12月30日	PM3：15	八十八車站	旅行終了
12月31日			無特別
1月1日	PM5：00左右	自宅前	久美子由鄉郊走到東京→○選擇「給她留宿」（泊めてあげる）→進入自己家中
		起居間	說服美佐子給久美子留宿
		自己房	和久美子傾了一陣→美佐子入來。在房內睡着了的久美子→運她到客廳
1月2日	AM8：00至PM6：00	起居間	遇見久美子和唯→M「美佐子為久美子打電話到她的家」
		公寓	遇見久美子和西御寺→M「迷失了路」
		白蛇池公園	遇見久美子→被人搭訕着
		起居間	遇見久美子→久美子無心機
	PM6：00左右	起居間	恰好見到美佐子和久美子在一起
1月3日	AM8：00至PM6：00	自宅前	遇見美佐子和佐知子→M「佐知子去了東京」→鼓勵失落的久美子
		如月車站	遇見佐知子→M「久美子早點返回旅館」
		公寓	遇見佐知子→M「已經吃過飯？」
		旅行代理店	遇見久美子→被男子叫住了→去救她
		泉之家	遇見佐知子→因久美子得救的事而道謝
		遊戲機中心	
		藝能PRODUCTION	遇見久美子→會遇上色狼→去救她
		高台	遇見佐知子→再向龍之介道謝
		旅行代理店	遇見久美子→會遇上色狼→遇見佐知子→M「返回鄉郊吧」
	PM2：00至PM6：00	起居間	遇見美佐子→跟走到會客間的久美子說話
		芳樹之家	遇見佐知子→M「再留在酒店多一會」
		自宅前	遇見久美子→M「果然在家中」
		天道的宿舍	遇見佐知子→M「由久美子打出，接到酒店的電話」
	PM7：00左右	起居間	遇見久美子→M「我這種人會被你立刻忘掉」
	PM8：00左右	自己房	久美子來了→久美子是龍之介所喜歡的類型？→○選擇「正是這類型」（タイプだ）→○選擇「讓久美子變成大人」（久美子を大人にするぞ）→接吻
1月4日	AM8：00左右	起居間	佐知子來迎接久美子→感動的再會
1月5日至1月6日			無特別
1月7日			向久美子表白心跡→ENDING





鳴沢美佐子 ？歲／O型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日	PM2：00至PM5：00	市民病院	病院的窗內發現女性的身影→○選擇「攀登樹木」（木に登る）→遇見櫻子
12月23日	PM2：00至PM5：00	喫茶店	幫美佐子趕走貌似青蛙的叔叔（第一次）
	PM2：00至PM5：00	市民病院	遇見櫻子，她會問你喜不喜歡長髮→○選擇「很喜歡」（好きだ）
12月24日	AM0：00至AM3：00	喫茶店	遇見美佐子
	PM2：00至PM5：00	喫茶店	幫美佐子趕走貌似青蛙的叔叔（第二次）
	PM2：00至PM5：00	市民病院	遇見櫻子，她會問你有沒有女朋友→○選擇「沒有」（いない）
12月25日	PM2：00至PM5：00	喫茶店	幫美佐子趕走貌似青蛙的叔叔（第三次）
	PM2：00至PM5：00	市民病院	遇見櫻子
	PM5：00至PM9：00	自宅前	擊退貌似青蛙的叔叔→進入起居間→向美佐子道歉
12月26日	AM12：00至AM5：00	起居間	跟帶醉的美佐子說話
	PM2：00至PM5：00	喫茶店	幫美佐子趕走貌似青蛙的叔叔（第四次）
	PM2：00至PM5：00	市民病院	遇見櫻子→「是不是在同情我」→○選擇「不再嬲了」（もう怒っていない）
12月27日	AM0：00至AM3：00	喫茶店	遇見美佐子
	PM1：00至PM5：00	喫茶店	擊退貌似青蛙的叔叔→悲傷的美佐子
	PM2：00至PM5：00	市民病院	遇見櫻子
12月28日	AM1：00至AM4：00	起居間	跟帶醉的美佐子說話
	PM2：00至PM5：00	市民病院	遇見櫻子→跟不跟她約會呢？→○選擇「跟她約會」（約束する）→約會「12月30日 PM10：00　市民病院」
12月29日	PM2：00至PM5：00	市民病院	遇見櫻子
12月30日	PM10：00	市民病院	和櫻子約會
12月31日			無特別
1月1日至1月2日	PM2：00至PM5：00	市民病院	到櫻子的病房，誤認她已經死了
		自己房	關自己入房，非常沮喪的主角→被美佐子勸了去洗澡
	強制至明日AM0：00	浴室	美佐子進入浴室為主角刷背→終於振作起來
1月3日			無特別
1月4日	PM6：00左右	起居間	遇見美佐子→○約會「1月6日　AM2：00　起居間」
1月5日			無特別
1月6日	AM1：00至AM3：00	起居間	要搬家的美佐子→堅決阻止的主角→為什麼不想她們搬呢？→○選擇「因為喜歡美佐子」
1月7日			向美佐子表白心跡→ENDING



安田愛美　21歲／O型

日期	時間	場所	劇情內容
12月22日	AM9：00至PM3：00	保育園	見到天道在保育園前偷窺什麼的。安慰着幼稚園生（ひろし廣志）的愛美。
12月23日	AM8：00至PM12：00	保育園	又見到天道在偷窺什麼的。愛美又安慰着幼稚園生。
	AM11：00至PM3：00	保育園→喫茶店	幼稚園女生（さゆり沙由梨）快要被車撞倒了 →○選擇「奮身拯救」（體を張って助ける）→愛美的謝意 →○選擇「到喫茶店」（喫茶店へ行こう）→和愛美一起到喫茶店
		STUDIO ATARU	要去買「ぺんぐう」（給小孩看的卡通）的錄影帶嗎？→○選擇「正是如此」（その通り）
		演劇部的倉庫	借用聖誕老人的服裝→○選擇「借用」（借りる）
12月24日	PM6：00至PM11：00	保育園→天道的宿舍	廣志在保育園內→扮成聖誕老人的模樣送「ぺんぐう」給他→遇見天道
12月25日			無特別
12月26日	AM8：00至PM8：00	保育園	天道要對愛美發出愛的宣言
	AM9：00至PM8：00	八十八車站	因為救了沙由利，愛美便給了一本日記予主角
12月27日	AM8：00至PM8：00	八十八車站	遇見愛美（12月26日時由AM9：00至PM8：00間在八十八車站遇見過愛美的話不會發生此項）
12月28日至12月29日	PM5：00至PM11：00	自宅前→八十八公園	愛美在自宅等待龍之介→商討本身的煩惱
12月29日至12月30日	AM8：00至PM8：00	保育園／八十八車站	愛美向龍之介求助
	AM9：00至PM4：00	保育園	愛美不想接受天道的愛→龍之介扮成聖誕老人的事被揭穿了
12月29日至12月31日	AM8：00至PM8：00	保育園	目擊到愛美拒絕天道的情形
12月31日			無特別
1月1日至1月5日	PM6：00至PM9：30	自宅前→保育園內→八十八車站	愛美在自宅前等待龍之介→「一起到保育園走一趟好不好」→○選擇「我有時間」（ひまである）→愛美的告白→○選擇「我愛妳」（すきだ）→想幹什麼？ →○選擇「搭膊頭&膝枕&唱歌&飲茶」（肩もみ&ひざまくら&歌&お茶）→吻愛美
1月1日至1月5日	AM9：00至PM3：00	1、3、6日=八十八車站 2日=旅行代理店 4日=保育園／公寓（MANSION） 5日=八十八公園　★快餐店	（和愛美實行四次有關裁縫的談話後） →遇見愛美（由當日計起第一次見面才有效） →○選擇「慢慢詳談」（ゆっくり話そう）→跟愛美一起到快餐店（ファーストフード店）
1月7日			愛美的告白→ENDING



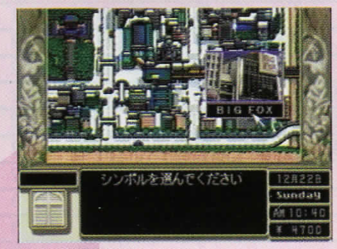


溫泉旅行的條件

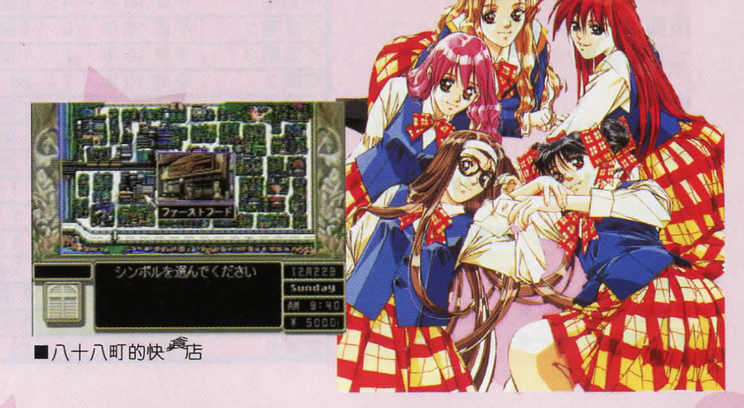
日期	時間	場所	劇情內容
12月22日	AM8：00至PM6：00	體育館裏側	遇見洋子→M「喜歡硬派的男子」
		洋子家	遇見洋子→關於電單車的談話
		明之家	遇見明→M「有了心上人」
		八十八公園	遇見洋子→關於吵架的談話
12月23日至12月24日	AM8：00至PM6：00	明之家	遇見明→詢問龍之介有關詩集的所在，開始對女孩子有興趣
		保育園	遇見洋子→M「有煩惱了」
		友美家	遇見明→M「喜歡洋子」
12月24日至12月27日			無特別
12月28日	AM10：00至PM9：00	自己房	明打電話來約去旅行→○選擇「去旅行」（旅行に行く）→同行者是誰？ →○選擇鳴沢唯／水野友美／篠原泉（要約泉的話必先在當日已經跟她約會過）
12月29日	直至AM8：00	八十八車站	出發去旅行

方便的地圖顯示功能

只要按着×掣，即會顯示出縮小地圖，分如月町和八十八町的地圖。移動浮標到某地點，小視窗即會出現那建築物的外貌和名字。附圖所示的正是PlayStation版本獨有新地點的所在，分別是八十八町的快餐店和如月町的BIG FOX。



■如月町的BIG FOX



■八十八町的快餐店





初戀情人節

給香港機迷的話

FAMILY SOFT
寺迫裕一先生

你試過單戀一個女孩子嗎？這個可能是挑戰這樣的你的遊戲。在兩年之內跟目標的女孩交談而變成她所喜好的男孩子，最後在2月14日由她向你示愛，或是由你向她示愛成功而以HAPPY END告終。不過，假如你移情別戀而被女孩子拋棄的話便會度過悲慘的兩年了……你是軟弱的人？還是個硬派？

SLG
製造商：FAMILY SOFT　發售日期：發售中
售價：5800日圓　容量：1 BLOCK
MEM
PlayStation

說在前面

首先希望各位在玩遊戲前先閱讀本雜誌第53期關於《初戀情人節》的介紹，不過在此要作點更正：

1：基本說明中玩者的能力值由上至下應該是文化、容姿、體育、根性、金錢和體力。
2：在今週目標對參數值影響的表中，所謂超文化＋硬派（與容姿有關之活動）其實應該是文化＋超硬派，其他同理。而文化＋硬派（與根性有關之活動）一項中，所涉及的體力應該是下降。兼職一項，除了表中所列的結果，亦會令金錢上升。

主要女角大起底

平日可選用移動指令到新聞部的今井幸子打聽自己和其他角色的情報，選擇自己的評價你會見到每個女角的傷心度、戀愛進行度（好感度）和理值（理想參數值）等級。

表中的定期多是指某一特定日子，而不定期是某一特定時期內隨機的一日（6／1即是六月一日）。表中列舉的劇情是要主角當時的理值等級（LV）和女方的好感度達相應的最低要求才能出現。ED是ENDING的簡寫。

初期好感度表

角色	好感度
織田夏澄、武田雪惠、真田春菜、齊藤綾	20
大友千秋、伊達櫻、松平葉子、毛利麻美、島津繪里	10

主人翁初期設定表

主人翁的基本能力值是文化、容姿、體育和根性各10，所持金錢10000。而玩者所選的父母職業會對主角的初期能力值有所影響，列表如下：

父親職業	文化	容姿	體育	根性	金錢
SALARY MAN	+5	+5	+5	+5	—
社長	—	—	—	—	10000
自營業	—	—	+10	+10	—
傳媒界	—	—	—	+20	—
運動家	—	—	+20	—	—
演員	—	+20	—	—	—
醫生	+20	—	—	—	—

母親職業	文化	容姿	體育	根性	金錢
家庭主婦	+5	+5	+5	+5	—
社長	—	—	—	—	10000
自營業	+10	+10	—	—	—
新聞從業員	—	—	+10	+10	—
演員	—	+10	+10	—	—
兼職	+5	+5	—	—	5000
護士	+10	—	—	+10	—

血型對好感度的修正

血型	角色	好感度修正
A	織田夏澄、松平葉子、島津繪里	+10
B	伊達櫻	+10
O	武田雪惠、真田春菜、齊藤綾、毛利麻美	+10
AB	大友千秋、前田麗香	+10

織田夏澄篇

日程取向：文化+軟派

所屬部門：調理部，八月、十二月會兼職

理值LV1
文化25　容姿30　體育20　根性20
理值LV2
文化60　容姿70　體育40　根性50
理值LV3
文化90　容姿100　體育60　根性70

出現場所
二年級教室（第一年）、圖書室（第一年）、職員室（第一年）、天台（第一年）

日子	時期	發生於	好感度	理值LV	內容
定期1	平成10年，4／6至4／30	平日	25	1	放學，櫻吹雪
不定期1	平成10年，4／6至5／31	休日	30	1	在購物街約會
不定期2	平成10年，6／1至6／30	平日	40	1	試食料理
不定期3	平成10年，7／1至7／24	平日	50	1	在天台一起吃便當
定期2	平成10年，7／26	——	40	1	夏日祭
定期3	平成10年，8／1至8／31	平日	50	1	CAMP
不定期4	平成10年，9／1至9／30	平日	60	2	放學
不定期5	平成10年，9／1至9／30	平日	65	2	放學，幫助夏澄
不定期6	平成10年，10／1至10／31	休日	80	2	在遊樂場約會
不定期7	平成10年，11／1至11／31	休日	90	2	夜間之公園談話
不定期8	平成10年，12／1至12／24	平日	100	2	下雨天放學
定期4	平成10年，12／24	——	90	2	聖誕節船上舞會
不定期9	平成11年，1／9至1／31	平日	110	3	天台上的談話
不定期10	平成11年，1／9至1／31	平日	120	3	機場中表白（ED）
定期5	平成11年，2／13	——	110	3	情人節前夕（ED）



武田雪惠篇

日程取向：體育+軟派
所屬部門：新體操部

理值LV1
文化20　容姿30　體育30　根性15
理值LV2
文化50　容姿65　體育70　根性40
理值LV3
文化70　容姿100　體育110　根性70



日子	時期	發生於	好感度	理值LV	內容
不定期1	平成10年，4／6至4／30	平日	30	1	三年級教室中便當速遞
不定期2	平成10年，5／1至5／31	平日	40	1	體育館中的邂逅
不定期3	平成10年，6／1至6／30	平日	50	1	夜間之公園散步
定期1	平成10年，7／1至7／31	休日	30	1	在大型泳池內約會
不定期4	平成10年，7／1至7／24	平日	60	1	在雪惠家中留宿
不定期5	平成10年，9／1至9／30	休日	70	2	喫茶店中和雪惠關於戀愛的談話
定期2	平成10年，10／1至10／31	平日	40	1	失戀的雪惠在天台
不定期6	平成10年，10／1至10／31	平日	80	2	失戀的雪惠在天台
定期3	平成10年，10／18至10／24	平日	50	1	修學旅行的明信片
不定期7	平成10年，11／1至11／30	平日	90	2	公園中叱責雪惠
不定期8	平成10年，12／1至12／24	休日	100	2	雪惠在大會中獲優
定期4	平成10年，12／24至1／8	休日	60	2	約會去滑冰
定期5	平成10年，12／31	——	70	2	欣賞日出
不定期9	平成11年，1／9至1／31	平日	110	3	天台上的會談
不定期10	平成11年，2／1至2／28	休日	120	3	影院的約會（ED）
定期6	平成11年，3／4	——	110	3	畢業式（ED）

出現場所
三年級教室（第一年）、一年級教室（第一年）、中庭（第一年）、體育館（第一年）、音樂室（第一年）

真田春菜篇

日程取向：文化+軟派
所屬部門：無

理值LV1
文化70　容姿70　體育70　根性70
理值LV2
文化135　容姿130　體育90　根性110
理值LV3
文化155　容姿155　體育100　根性110



日子	時期	發生於	好感度	理值LV	內容
不定期1	平成11年，4／5至4／30	平日	——	1	中庭內和春菜邂逅
定期1	平成11年，4／4至4／30	休日	25	1	賞花
定期2	平成11年，5／1至5／31	休日	30	1	約會去遊樂場
不定期2	平成11年，5／1至5／31	平日	30	1	一起乘車放學
不定期3	平成11年，6／1至6／30	休日	40	1	在家中和妹妹一起做曲奇
不定期4	平成11年，7／1至7／31	平日	50	1	春菜有份演出的電視節目
定期3	平成11年，7／26	——	40	2	夏日祭
定期4	平成11年，8／1至8／31	平日	50	2	送來空郵
不定期5	平成11年，9／1至9／30	休日	70	2	在購物街約會
不定期6	平成11年，10／1至10／31	平日	80	2	被叫入職員室
不定期7	平成11年，11／1至11／30	平日	90	2	晚間的電話
不定期8	平成11年，12／1至12／24	平日	100	2	接過演唱會入場券
不定期9	平成11年，12／1至12／31	休日	110	3	演唱會（好感度分岐）
不定期10	不定期9後	——	——	——	病院中的告白（ED）
定期5	平成12年，2／14	——	110	3	情人節（ED）

出現場所
一年級教室（第二年）、中庭（第二年）、音樂室（第二年）、天台（第二年）

大友千秋篇

日程取向：體育+硬派
所屬部門：無

理值LV1
文化25　容姿20　體育25　根性25
理值LV2
文化50　容姿40　體育65　根性60
理值LV3
文化80　容姿60　體育100　根性110



日子	時期	發生於	好感度	理值LV	內容
不定期1	平成10年，4／6至4／30	平日	——	1	圖書室中和千秋的邂逅
不定期2	平成10年，5／1至5／31	平日	25	1	中庭內的會話
定期1	平成10年，6／1至6／30	休日	25	1	影院約會
不定期3	平成10年，6／1至6／30	平日	35	1	搭巴士放學
定期2	平成10年，8／1至8／31	平日	35	1	暑假的宿營
定期3	平成10年，8／1至8／31	平日	50	2	煙花大會
不定期4	平成10年，9／1至9／30	平日	50	1	彈鋼琴的千秋
不定期5	平成10年，10／1至10／31	平日	80	2	保健室→千秋入院
不定期6	平成10年，11／1至11／31	休日	90	2	探病
不定期7	平成10年，12／1至12／31	休日	100	2	逃出病院去約會
定期4	平成10年，12／24	——	60	2	滑冰場的約會
不定期8	平成11年，1／1至1／31	休日	110	3	手術（好感度分岐）
不定期9	平成11年，2／1至2／28	平日	——	——	手術成功（ED）
不定期10	平成11年，2／1至2／28	平日	——	——	手術失敗
定期5	平成11年，2／14	——	110	3	情人節（ED）

出現場所
中庭（第一年）、圖書室（第一年）、保健室（第一年）、音樂室（第一年）



齊藤綾篇

日程取向：體育+硬派

所屬部門：籃球部

理值 LV1
文化 10　容姿 10　體育 40　根性 30
理值 LV2
文化 30　容姿 30　體育 100　根性 80
理值 LV3
文化 50　容姿 40　體育 135　根性 100



日子	時期	發生於	好感度	理值 LV	內容
不定期 1	平成 10 年，4／6 至 5／31	平日	30	1	討論夏澄的事
不定期 2	平成 10 年，6／1 至 6／30	平日	40	1	放鞋室中和綾的會話
不定期 3	平成 10 年，7／1 至 7／31	平日	50	1	被約去拍拖
定期 1	平成 10 年，8／1 至 8／31	平日	40	1	CAMP
不定期 4	平成 10 年，9／1 至 9／30	休日	60	1	影院的約會
不定期 5	平成 10 年，10／1 至 10／31	平日	70	2	籃球部的練習賽
定期 2	平成 10 年，10／18 至 10／24	平日	45	1	修學旅行─偷窺沐浴
不定期 6	平成 10 年，11／1 至 11／30	平日	80	2	中庭內一起討論各自的前途
不定期 7	平成 11 年，12／1 至 12／31	休日	90	2	遊樂場約會
不定期 8	平成 11 年，1／1 至 1／31	平日	100	2	在教室內苦惱的綾
不定期 9	平成 11 年，1／1 至 1／31	平日	110	3	在圖書室內苦惱的綾
不定期 10	平成 11 年，2／1 至 3／31	休日	120	3	綾向主角的告白（ED）
定期 3	平成 11 年，7／26	平日	70	2	夏日祭
定期 4	平成 11 年，8／1 至 8／31	平日	80	2	海水浴
定期 5	平成 11 年，12／24 至 12／31	平日	100	2	滑雪旅行
定期 6	平成 11 年，2／14	——	110	3	情人節（ED）

出現場所
二年級教室（第一年）、三年級教室（第二年）、圖書室（第二年）、體育館

伊達櫻篇

日程取向：文化+硬派

所屬：兼職

理值 LV1
文化 30　容姿 10　體育 10　根性 40
理值 LV2
文化 90　容姿 50　體育 60　根性 110
理值 LV3
文化 130　容姿 70　體育 80　根性 150



日子	時期	發生於	好感度	理值 LV	內容
不定期 1	平成 10 年，4／6 至 5／31	平日	——	1	在上學的巴士中和櫻邂逅
定期 1	平成 10 年，9／1	——	3	1	避難訓練
不定期 2	平成 10 年，10／1 至 10／31	平日	40	1	音樂室中跳日本舞的櫻
定期 2	平成 10 年，10／18 至 10／24	平日	50	1	修學旅行─老鼠樂園
不定期 3	平成 10 年，11／1 至 12／24	平日	50	1	中庭內和櫻吵架
不定期 4	平成 10 年，11／1 至 12／24	休日	50	1	大公園內和吹雪邂逅
不定期 5	平成 10 年，11／1 至 12／24	平日	50	2	跟櫻和好如初
不定期 6	平成 10 年，1／1 至 2／28	休日	80	2	跟吹雪商量
不定期 7	平成 11 年，3／1 至 4／30	平日	100	2	在天台跟櫻定下約會的日子
定期 3	平成 11 年，4／1 至 4／30	休日	60	2	大公園內和吹雪約會
不定期 8	平成 11 年，5／1 至 5／31	休日	110	2	演唱會（好感度分岐）
不定期 9	平成 11 年，6／1 至 9／31	平日	120	3	被邀去茶會（ED）
不定期 10	平成 11 年，6／1 至 9／31	休日	120	3	被告白（ED）
定期 4	平成 11 年，7／26	——	70	2	夏日祭
定期 5	平成 11 年，8／1 至 8／31	休日	80	2	跟吹雪一起購物
定期 6	平成 12 年，2／14	——	110	3	情人節（ED）

出現場所
中庭、音樂室

松平葉子篇

日程取向：文化+硬派

所屬部門：生徒會，六月、八月、九月、三月以後會兼職

理值 LV1
文化 40　容姿 10　體育 10　根性 27
理值 LV2
文化 90　容姿 40　體育 50　根性 75
理值 LV3
文化 150　容姿 40　體育 60　根性 120



日子	時期	發生於	好感度	理值 LV	內容
不定期 1	平成 10 年，4／1 至 5／31	平日	——	1	圖書室內和葉子邂逅
不定期 2	平成 10 年，6／1 至 9／31	平日	40	1	圖書室內一起搬書
定期 1	平成 10 年，8／1 至 8／31	平日	35	1	學校七不可思議探險
不定期 3	平成 10 年，10／1 至 10／31	平日	50	1	走廊的激烈碰撞─保健室中看病
定期 2	平成 10 年，10／18 至 10／24	休日	45	2	修學旅行─偷窺沐浴
不定期 4	平成 10 年，11／1 至 12／31	休日	60	2	一起去大減價市場
不定期 5	平成 11 年，1／1 至 2／28	平日	70	2	放學後─葉子家中溫習
不定期 6	平成 11 年，3／1 至 3／24	平日	80	2	放學後─純介和葉子的爭論
不定期 7	平成 11 年，4／4 至 4／31	平日	90	2	一起放學
不定期 8	平成 11 年，5／1 至 5／31	休日	100	3	遊樂場約會
不定期 9	平成 11 年，6／1 至 6／30	平日	110	3	葉子的來電（ED）
定期 3	平成 11 年，7／26	——	70	2	夏日祭
定期 4	平成 11 年，8／1 至 8／31	休日	80	2	海水浴
定期 5	平成 11 年，12／24	——	100	2	聖誕舞會
定期 6	平成 12 年，2／14	——	110	3	情人節（ED）

出現場所
中庭（第一年）、圖書室、職員室（第二年）



前田麗香篇

日程取向：體育+軟派
所屬部門：網球部

理值 LV1
文化 10　容姿 30　體育 40　根性 10
理值 LV2
文化 55　容姿 80　體育 90　根性 35
理值 LV3
文化 80　容姿 120　體育 150　根性 85



日子	時期	發生於	好感度	理值 LV	內容
不定期 1	平成 10 年，4／5 至 5／31	平日		1	校門前和麗香邂逅
不定期 2	平成 10 年，6／1 至 7／24	平日	30	1	放鞋室中的邂逅
定期 1	平成 10 年，8／1 至 8／31	平日	35	1	煙花大會
不定期 3	平成 10 年，9／1 至 9／30	平日	40	1	放鞋室中的談話
不定期 4	平成 10 年，10／1 至 11／31	平日	50	2	圖書室內的談笑
不定期 5	平成 10 年，12／1 至 1／31	休日	70	2	河濱上談話
定期 2	平成 10 年，12／24	——	50	1	聖誕舞會 1
不定期 6	平成 11 年，2／1 至 3／31	休日	90	2	被招待往麗香的家宅
定期 3	平成 11 年，3／1 至 3／24	平日	60	2	一起乘車放學
不定期 7	平成 11 年，4／1 至 4／31	平日	100	2	家庭訪問時大哭
不定期 8	平成 11 年，5／1 至 5／31	平日	110	2	幸田的來電
不定期 9	平成 11 年，6／1 至 6／30	休日	120	3	闖進大教堂（ED）
定期 4	平成 11 年，8／1 至 8／31	休日	70	2	大型泳池的約會
定期 5	平成 11 年，12／24	——	100	2	聖誕舞會 2
定期 6	平成 12 年，2／14	——	110	3	情人節（ED）

出現場所
天台（第一年）、中庭（第二年）、音樂室

毛利麻美篇

日程取向：文化+軟派
所屬部門：第一年兼職，第二年游泳部

理值 LV1
文化 50　容姿 60　體育 20　根性 10
理值 LV2
文化 100　容姿 120　體育 50　根性 30
理值 LV3
文化 140　容姿 150　體育 80　根性 65



日子	時期	發生於	好感度	理值 LV	內容
不定期 1	平成 10 年，9／1 至 9／30	平日	——	1	體育館中和麻美的邂逅
不定期 2	平成 10 年，10／1 至 1／31	平日	——	1	校門前得知她的名字
不定期 3	平成 11 年，2／1 至 5／31	休日	50	1	CD 店的約會
定期 1	平成 11 年，5／1 至 5／31	平日	35	1	卡拉 OK 約會
不定期 4	平成 11 年，6／1 至 6／30	平日	60	1	走廊中關於雜誌的詢問
不定期 5	平成 11 年，7／1 至 7／24	平日	70	2	中庭的會話
定期 2	平成 11 年，7／26	——	40	2	夏日祭
定期 3	平成 11 年，8／1 至 8／31	平日	60	2	煙火大會
不定期 6	平成 11 年，9／1 至 9／30	平日	80	2	被招待往麻美之家
不定期 7	平成 11 年，10／1 至 10／31	平日	90	2	約會大遲到
不定期 8	平成 11 年，11／1 至 11／30	平日	100	2	一起放學
定期 4	平成 11 年，11／26	——	60	2	文化祭
不定期 9	平成 11 年，12／1 至 12／31	休日	110	2	泳池的約會
定期 5	平成 11 年，12／24	——	100	2	聖誕節
不定期 10	平成 12 年，1／8 至 1／31	平日	120	3	放學後的告白（ED）
定期 6	平成 12 年，2／14	——	110	3	情人節（ED）

出現場所
一年級教室（第一年）、二年級教室（第二年）、職員室、體育館（第二年）

島津繪里篇

日程取向：體育+軟派
所屬部門：新體操部

理值 LV1
文化 25　容姿 40　體育 60　根性 35
理值 LV2
文化 70　容姿 110　體育 120　根性 75
理值 LV3
文化 80　容姿 130　體育 150　根性 110



日子	時期	發生於	好感度	理值 LV	內容
不定期 1	平成 10 年，6／1 至 9／30	休日	——	1	體育館內和繪里的邂逅
不定期 2	平成 10 年，10／1 至 11／31	平日	40	1	羽毛球事件
定期 1	平成 10 年，11／26	——	40	1	文化祭
不定期 3	平成 10 年，12／1 至 1／31	平日	50	1	下雨天一起放學
不定期 4	平成 11 年，2／1 至 3／31	平日	60	1	搭巴士一起放學
不定期 5	平成 11 年，4／1 至 5／31	休日	70	2	公園的約會—汽球事件
定期 2	平成 11 年，6／1 至 6／30	平日	50	2	體育館練習中的繪里
不定期 6	平成 11 年，6／1 至 6／30	休日	80	2	遭遇「繪里事故」
不定期 7	平成 11 年，7／1 至 9／30	休日	90	2	探病 1
定期 3	平成 11 年，8／1 至 8／31	平日	60	2	大型泳池的約會
不定期 8	平成 11 年，10／1 至 10／31	休日	100	2	探病 2
定期 4	平成 11 年，10／19	平日	80	2	由修學旅行地點打來的電話
不定期 9	平成 11 年，11／1 至 11／30	休日	110	2	探病 3
不定期 10	平成 11 年，12／1 至 1／31	休日	120	3	公園中的約會（ED）
定期 5	平成 12 年，2／14	——	110	3	情人節（ED）

出現場所
一年級教室、二年級教室（第二年）、體育館、保健室（第一年）

*下期將繼續公佈其餘各副角的攻略表



攻略製作：天草四郎、TAZ、FUKUDA、小健健

技術顧問：解除血之封印、流裹瘋狂的血之ZAC

97年拳皇之戰，堂堂展開！

96模式衍生出來的新寵兒

ADVANCED MODE：

DASH：這模式的DASH是向前跑或者是向後大踏步。優點是可高速拉近雙方之間的距離，在對空戰術上扮演了一個重要角色。不過在前DASH時是沒有無敵時間的。

跳躍：這裡承繼了《96》時的多種跳躍特色，分別是將方向捍拉上的普通跳躍；將方向捍以極短暫時間拉上的小跳躍；還有先蹲下，再將方向捍以極短暫時間拉上的中跳躍以及先蹲下，再將方向捍拉上的大跳躍。

緊急回避動作：又是承繼了《96》的一個系統。若玩者輸入→A+B，那麼角色就會向前滾；若玩者輸入←A+B，角色就會向後滾。而在滾動時是沒有被攻擊判定的。（但卻可被投技擊中）而此動作除了可避開對手攻擊外，更可溜到對手背後進行反擊。

解拆投技：當在被對手施行通常投技的一瞬間，輸入A+B就可將對方之投技破壞。而這系統亦是承繼了《96》的。

儲氣：在這個遊戲模式內，角色是不能儲氣的。

GUARD CANCEL 緊急回避：當角色擋格裏對方之攻擊時，玩者可輸入←A+B或→A+B進行GUARD CANCEL緊急回避。而這招的動作及功能是跟緊急回避沒有分別的，之不過卻會耗用一條POWER GAUGE。除了GUARD CANCEL緊急回避外，更有GUARD CANCEL吹飛攻擊，而用法就是當角色擋格裏對方之攻擊時輸入C+D。然而亦是會耗用一條POWER GAUGE的。

MAXIUM狀態：當角色的POWER GAUGE儲滿過超過一次，（即POWER GAUGE旁有一粒或以上的綠色豆豆）玩者再輸入A+B+C就可啟動MAXIUM狀態。在這個狀態內角色的攻擊會提昇1.5倍。若果在這個狀態內角色的POWER GAUGE旁仍有綠色豆豆，就可使出超必殺技，而且更會是MAXIUM超必殺技。





屬於本格派的《K.O.F.》系統？

EXPERT MODE：

DASH：這模式的DASH是向前彈跳一步或向後彈跳一步。跟《94》時的極為相似。而在後DASH時是有極短暫的無敵時間。而這裡的DASH除了可避開大部份角色的蹲下重腳外，更是比《94》及《95》時的DASH有更高的速度。

跳躍：在這裡的跳躍就只有兩種，分別是將方向捍拉上的普通跳躍及將方向捍以極短暫時間拉上的大跳躍。

回避動作：只要玩者按A+B，那麼角色就在原地擺出一個閃避動作。而在這個動作期間角色是會全身無敵的。（但卻可被投技擊中）

解拆投技：在這個遊戲模式內，角色是不能解拆對手的投技。

儲氣：只要玩者輸入A+B+C，那角色的POWER GAUGE量就會增加。



無限超必狀態：當角色的體力少過八份之一，體力的顯示就會不停閃動，而在這個狀態下角色就可無限次使出超必殺技。

MAXIUM狀態：當角色的POWER GAUGE被儲滿的話，那麼角色就會進入MAXIUM狀態。而這時的攻擊力就會提昇1.5倍，亦可使出一次超必殺技。若果角色的體力少過八份之一、再加上一條滿了的POWER GAUGE的話，這時使出的超必殺技就是MAXIUM超必殺技。

共用SYSTEM：

GUARD CRUSH：若角色合共擋格了對手8次吹飛攻擊，或者是合共擋格了9次重攻擊，這時他再次受到攻擊的話，那麼這招就會把他的防禦狀態破壞，令他一定會受到這招的攻擊。

DOWN回避：若果玩者在角色被打DOWN，幾乎落地的一刹那按A+B的話，那麼角色就會向後滾，不會倒在地上。（其實效果就像其他格鬥GAME的受身一樣）

挑釁：今集玩者只要按START鍵，那麼角色就會做出挑釁的動作。不過卻不能減少對手的POWER GAUGE量。（即係得個睇字）

人物特點：

今集的草薙京承繼了《96》的他，繼續沒有騎闇炎，繼續火不離手，甚至是整體招式上也沒有甚麼大改變。所以草薙的攻擊主力仍然是以荒咬及毒咬作起招的連續技及對空技鬼燒。值得一提的是今集新加的超必「無式」是一招攻擊範圍大而且判定時間長的招式來。

文：小健健

招式分析：

荒咬、毒咬系連續技：雖然阿京仍然沒有騎闇炎，但換回來的荒咬、毒咬系連續技也是不弱的招式。這招殺裏的地方是中途變化多，用來玩心理戰就一流。

鬼燒：阿京極為常用的一招對空技。但由於這招在起手的一剎那是擋格狀態，所以這招不單只可以對空，而且在草薙京的整體戰術上更扮演了重要角色。



琴月 陽：一招衝前體當的突擊技，出這招時阿京會前DASH再夾住對手的勃子來放火。不過在整個DASH時間皆有被攻擊可能，所以實不太適合遠距離使用。

七十五式 改：一招動作簡單的上踢攻擊，但對空能力是不及鬼燒的。而且攻擊範圍不太大，故大多是在埋身使出固有技後使用。

獨樂屠：一招頗裏重速度的招式。當阿京使出此招時會向前跳起再用用腳根將對手打DOWN。但缺點就是若被對手檔格開就會有一個頗長的硬直時間讓他作反擊。又，若果時常無矢無理的使出很容易會被對手的昇龍系攻擊所封殺。所以大都是用來閃避飛行道具時使用。

超必殺技：

大蛇薙：阿京的招牌超必。優點是攻擊力極大，但缺點就是攻擊射程不遠，若果不是埋身的話，根本連對手的汗毛也燒不裏，所以大都是乘對手跳過來時使出。

最終決戰奧義 '無式'（三神器之壹）：好一個又長又有型的招名。當阿京使出此招時，先會在地面轟一下，繼而產生一支大火柱令對手浴在其中。而在同一時間會在火柱中再使出毒咬（三下），極有氣勢。（主角嘛）而此招的最大特點就是就算對手將此招擋格，最終對手都會GUARD CRUSH，減少對手反擊的機會。（但仍是有可能反擊到的）而且使出的指令又不是太難，所以一言以蔽之：霸道！





基本戰術：

由於今集的草薙京仍然沒有飛行道具，所以玩埋身戰是必要的。唔，其實對甚麼類型的對手也好，都是先在中距離使用荒咬或毒咬，（因為草薙在出此招時可擋格開對手的攻擊）而無論對手是否中了第1 HIT，玩者皆可繼續使出餘下的連續技。（如荒咬後再出九傷、八靖或者毒咬後使出罪詠、罰詠）更利害的是在這些連續技中又有其他的變化，（如荒咬後不是出九傷，而是直接出八靖再駁七瀨），由於各招式的段數不同，故絕對可令對手無所適從。不過在出這些連續技時小心對手會用緊急回避閃到你背後，而若果遇上這種情況玩者應盡早使出鬼燒進行反擊。又，若果對手是一些有飛行道具的角色，就可乘對手出招時使用獨樂屠作突擊，只要距離掌握得準，要擊中是不難的。

剛才在介紹鬼燒時講及這是一招甚為重要的招式。那怎樣才可把這招發揮得最好呢？唔，當進行埋身戰時，若對方使出固有技而又阿京同一時間使出鬼燒的話，那麼阿京就會先把攻擊擋格，再把對手燒裏，亦是這樣集防禦及攻擊於一身。若果在戰鬥時靈活運用的話，是十分有用的。（例如阿京被打DOWN，對手乘機跳過來空中重K，這時就可在站立的同時使出鬼燒，先把空中重K擋開，再把他燒裏）

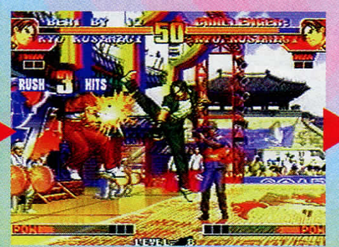
連續技：

A：空中強P、站立強P、七十五式改、輕獨樂屠

B：空中強P、站立強P、荒咬、九傷、輕獨樂屠

C：空中強P、站立強P、七十五式改、荒咬、九傷、琴月 陽









SD：站立強P、七十五式改、荒咬、九傷、鬼燒

人物特點：

今集的二階堂可說是擁有一個非常強大的制空力，這是由於他有兩招必殺技可以在空中使出，令到他在浮空狀態下仍能保性一定的攻擊性。而且他今回的雷靭拳加強了對空特性，再加上那招超級閃電腳，令二階堂的頭頂成了一片很危險的地方。而他今次新加的超必殺技ELECTRIGER是一招投技系的超必。唔，嚴格點來說更可說是那招紅丸投的加強版。

文：小健健

招式分析：

雷靭拳：今集的雷靭拳不單只可打橫發射，更可向斜上發射。(按C鍵)令這招對空性大大增強。唔，其實現在雷靭拳的最大作用是封位，令對手難於從空中接近。不過玩者不要以為對空的雷靭拳可取代超級閃電腳，因為始終雷靭拳只可對付在斜上方的敵人，而攻擊範圍是不及超級閃電腳的。

反動三段蹴：新追加的多段腳擊系必殺技，當紅丸使出此招時，就會一面向前行、一面轉身、一面踢腿，(就如跳巴雷舞一樣)最後更會來招超級閃電腳。不錯，若果對手將它照單全手的話是會造成一定的傷害。但反之人家把第1 HIT擋了，紅丸就會像個傻的繼續舞，當這招出完後就要吃人家的反擊，所以不要胡亂使用。



超必殺技：

雷光拳：筆者甚為喜歡的一招超必殺技。雖然只可作近或中距離的攻擊，但判定時間非常長，再加上可以像雷靭拳般向斜上發射，令此招更為靈活。而使出的時間可以是當對手跳過來時，又或者將對手夾在場邊的時候。



ELECTRIGER：一招投技系的超必殺技。但相比起雷光拳它的使用率就較低了，(難出嘛！埋身後還要轉兩次搖桿！)但怎樣才可較有把握的使出這招呢？唔，可以像大門般用急回避閃到對手背後再出。若果是玩EXTRA MODE，則可在埋身時用回避令對手打空，之後再使出。



基本戰術：

說到使用二階堂的戰術，可大致分為空中及地上兩大種。空中的方面，我們可以重用那招FLYING DRILL，因為這是一招HIT數多、攻擊時間長的招式，而且不論對手浮在空中或者在地上也可擊中。(若果對手是浮在空中，更可在使出FLYING DRILL再駁雷光拳！)但缺點就是易給對手看穿及破解，一招昇龍系的必殺技就可以了。所以這招一定要出得出奇不意方可成功。另外當二階堂在空中跟對手甚為接近時，就可以使出空中雷靭拳，因為這招攻擊範圍大，而且就算被擋格了也好，相方也會彈開，減低了對方反擊的可能性。



然而落到地上，玩者可用真空片手駒作牽制，(又或者在FLYING DRILL落地後再駁真空片手駒)令對手難於接近。就算對手把它完全擋格了，紅丸也會彈後避開攻擊。(若果對手想乘此機會前DASH追擊可用雷靭拳轟之)不過值得一提的，就是新加那招反動三段蹴的可用性。雖然這招HIT數多，但可惜速度低，故不適合獨立使用。唔，不過在可在固有技HIT中後使出。(即可在弱K HIT中後使出)

連續技：

A：FLYING DRILL、真空片手駒

B：空中重K、蹲下輕K、居合蹴

C：FLYING DRILL(對手在空中被擊中)、雷光拳(對手在空中被擊中)








D：空中重K、站立輕P、真空片手駒

人物特點：

相比於《96》，今集大門五郎的實力依然很強，別少看他的龐大體形，其敏捷的身手與必殺投往往會殺對手一個措手不及，再加上判定很強的制空技雲投，無論是空中戰或近身戰都勝任有餘。基本來説，大門的主要變更點是超大外刈的指令不同了，而新增了防禦不能的移動投裏投與及新必殺技嵐之山。

文：FUKUDA

招式分析：

地雷震：對整個畫面有效的下段技，使用時若對手保持站立狀態就會被擊中而DOWN，最適合用來對付企圖衝過來使用投技或施放飛行道具的人，至於防禦方法是在大門震地的一瞬間跳起或蹲下。另外，輸入指令時按強P則是偽技。

超受身：使用後大門會向前打筋斗避開對手的攻擊，玩者可在收招後以各種招式如天地返或地獄極樂落還擊，留意是無論弱P與強P超受身的無敵時間都較《96》為短。

雲投：俗稱「捉烏蠅」的對空用投技，基本上只要看見對手跳過來就可使用，不論對手使用空中攻擊、吹飛攻擊或必殺技都有極高機會捉到對手，若對手所選用的角色是身材較高的傢伙像山崎龍二或七枷社等，就算是站立狀態只要距離夠近也可捉到。

切株返：俗稱「捉甲由」的下段投技，只要對手不在防禦狀態就可用這招對付之，特點是判定夠大，當然落空的話就很易被反擊，最好是趁對手使用蹲下重腳這類起動時間較慢的招式時以切株返進行截擊。

天地返：大門較常用的近身指令投，雖然判定被削弱了，不過在當身或連續技的情況下效果仍是很好的，留意在判定以外使用天地返往往會變成切株返或偽地雷震。

超大外刈：和天地返同樣是指令投，判定較天地返為弱，不過在近距離站立強K、超大外刈這個簡易連續技的效果也不錯。

根返：大門的唯一返技，對站立攻擊或膝蓋以上的蹲下攻擊有效，除返不到空中攻擊外幾乎所有角色的蹲下重腳也無法返到，用來返拳腳技較為適合和安全。

裏投：大門在《97》新增的移動投，角色會先向前衝到對手背部，然後從後將他摔倒，留意在移動途中是沒有無敵時間的，而且速度亦不是很快，因此通常都會被人以飛行道具截擊。

遠近戰皆能的柔道高手



大門五郎

超必殺技：

地獄極樂落：天地返強化版的超必殺技，性質和上集相同，判定較天地返為弱，通常是在當身狀態或對手的攻擊落空時才使出。

嵐之山：今集新增的超必殺技，是由3個不同的投技動作部份所組成的連攜式超必，玩者只需在每一個動作部份完成時輸入下一個指令，就能完全使出整套動作，至於普通狀態和MAX狀態的差異是最後動作的分別，普通時是根拔裏投而MAX時則是續・天地返，指令上並沒有分別。



基本戰術：

簡單來説，由於這個大硬頭壯漢拳力甚重，因此基本戰法是針對於普通攻擊，若有POWER就最好經常保持MAX狀態。他的站立強K判定很強，除了有良好的對空效果外還可踢到距離自己1~2身位對手的頭部，再加上雲投已能剋制大部份的空中攻擊，當然若對手以小跳躍衝過來進攻的話就要擋格啦。地上攻擊方面盡量不要太依賴蹲下強K，因為其較慢的收招時間經常會遭到對手反擊的，而蹲下弱K也有不錯的效果。若喜好以不斷猛攻代替防守，可先不斷以小跳躍配合強K作連續攻擊，當對手中招後馬上使用站立強P駁天地返／切株返這基本連續技，甚至是以裏投來作出奇襲攻擊。

連續技：

A：站立強K、超大外刈

B：空中強P、站立強P、切株返

C：（MAX，畫面邊）空中強K、站立強K、超大外刈／嵐之山









D：空中強P、站立強P、↘強P、天地返／地獄極樂落

人物特點：

雖然他沒有飛道具，但是他的通常技堪稱一絕；因為他的通常技出招絕對不慢，而且攻擊的範圍夠遠，當與對手在一定的距離時，往往可以用通常技截擊。他的必殺技雖然看似單調無比，但是優點就勝在夠實用，若然能夠活用他的每一招必殺技的話，利用他來成為強者絕不困難。在選擇模式時，筆者建議的是ADVANCED MODE，因為他並不需要太過寄賴超必殺技，而且他又沒有指令投，所以還是用ADVANCED MODE的前緊急迴避及後緊急迴避來增加機動力比較好。

文：天草四郎 時貞

招式分析：

MISSILE MIGHT BUSH：這是一招多HIT數的攻擊，不過千萬不要胡亂使用，因為不論你使用輕或重的MISSILE MIGHT BUSH，對手在全擋格後是一定可以反擊的，待對手空振又或者配以連續技使用吧。

UPPER DUEL：它在出招時是以直拳朝斜上方攻擊，通常是以對空之用。優點是在於出招後會格開對手的攻擊來作出反擊，就算對手不出招也可以用來攻擊對手，這一點就是有別於一般的當身攻擊及當身投了。除此之外，在近身的時候還可以配合連續技來使出呢！

SLEDGE HAMMER：唯一的遠距離攻擊必殺技。雖然這一招在出攻擊判定時會有一點慢，但當攻擊判定一出，就可以封着對手的上路；另外，它還可以避開某一些角色的飛道具（如八神庵的百八式．闇拂）而作出反擊。

JET COUNTER：這一招突進型招式的確是十分有用，除了配合連續技來使出外，還可以用來作一定距離的牽制，特別在對手滾到你前面時，可以用這一招冷不防的給他一記；除以上的兩種用法外，還可以在看準對手出招的時候，用這招來COUNTER對手的攻擊。



硬硬朗朗、截擊夠放



七枷社

超必殺技：

FINAL IMPACT：這一招超必的攻擊力強，只要越儲得耐，威力就會因你儲的時間而遞增，而且若儲到了一定時間，招式是會自動使出，在這時候這一招會變成GUARD不能的狀態，威力亦相當驚人；不過有誰會在你儲這一招時不向你攻擊呢？有一點不可不提的，就是使用這一招時無論是否MAXIMUM，威力都是一樣㗎！

MILLION BUSH STREAM：它是一招多HIT數的超必，除了可以配合連續技使用外，用來截擊對手的攻擊絕對有效；而且當MAXIMUM時使出這一招，對手就算擋格也會被扣一大截能源啊！





基本戰術：

上文中說過他的通常技夠遠，所以大家可以利用這一個優點去應付對手；空中重K可以用作空中截擊；空中重P則最佳為對地攻擊；而蹲下重K（俗稱：湯馬斯全旋）可以在一定的距離牽制對手。在對空技方面，除了UPPER DUEL之外，蹲下重P（俗稱：操口手勢）亦是防空一流的絕技，若要作遠距離對空，大家不妨用站立重K吧！當對手站在你的面前出招的話，大家可以試用MILLION BUSH STREAM來向對手截擊。

連續技：

A：空中重P、蹲下重P、JET COUNTER

B：空中重P、站立重P、MISSILE MIGHT BUSH

C：空中輕P、站立輕P（×2）、UPPER DUEL（輕）









D：空中重K、站立重K、MILLION BUSH STREAM



人物特點：

她是眾多角色中較難用的一個。輕的通常技雖出招不慢但攻擊範圍窄；重的通常技攻擊範圍亦不是太遠且出招慢；另一個致命的弱點，就是機動力不高，全以投技來爭勝的她似乎比較「蝕底」；必殺技並不多元化，在對戰的時候是十分容易被人看穿。另外，若使用她的話，筆者建議是EXTRA MODE比較好，因為在戰鬥時可先儲定氣，待一有機會就施以重擊，用不着向對手狂攻；但若是ADVANCED MODE的話，由於她的必殺技虛位大，所以氣的增加便相繼減低，出超必殺的機會當然會較少啦！

文：天草四郎 時貞

陰陰濕濕、夾得開心

招式分析：

SHERMIE SPIRAL：這一招是埋身使用的投技，大家可以待對手滾到你身旁時立即使出；又或者在擋了對手的攻擊時立即使出；當然，配以連續技使出更是首選。

SHERMIE WHIP：似是以對空為主的招式，不過這就大錯特錯了，因為若作為對空使用的話，通常都是相殺收場，所以筆者建議大家在對手DOWN了後，待他臨起身時使出，許多時對手都會被「陰」到，就算對手醒目地擋了也難以反擊；又或者配以連續技使出吧！

SHERMIE SHOT：這一招是純粹「陰人」的GUARD不能移動投技，大家可以配以連續技使出，但若果對手一直擋着，到SHERMIE SHOT出招時他仍然不動，這一招就會很容易奇怪地落空，各位請注意啊！

AXEL SPIN KICK：它是一招無敵時間長的必殺技，大家可用這一招來避過對手的攻擊而作出反擊，對飛道具特別有

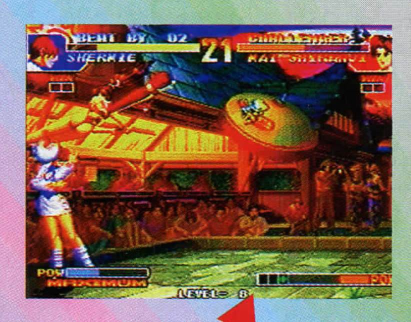






超必殺技：

SHERMIE FLASH／SHERMIE CANIVAL：她的兩招超必用法相同，用那一招就視乎大家的「喜好」了。除了待對手一埋身或配以連續技使用外，大家可以嘗試在擋格了對手的攻擊後立即使出，因為在擋了對手的攻擊後，大家的距離都應該不會太遠，所以一搏無防。另外，MAXIMUM的SHERMIE FLASH在使出後立即連按鍵的話，攻擊力是會加強的。





基本戰術：

由於SHERMIE的招式大部份都是出招慢，所以大家要善用她的SHERMIE SPIRAL了。若對手是一個狂攻猛打型的人物，可以試用AXEL SPIN KICK來於迴避後反擊。在對空技方面，早前已說過SHERMIE WHIP並不是一招可靠的對空技，不過大家可用蹲下重P作對空之用，雖然招式簡單，但絕對可靠實用。在超重擊方面，站立的超重擊的攻擊距離同樣是十分近，不過可以同樣待對手DOWN了之後，用這一招來「陰」對手起上；而空中的超重擊適合用作對空截擊，雖然出招慢，但攻擊距離甚遠呢！

連續技：

A：空中重P、站立重P、SHERMIE SPIRAL
B：空中重P、站立輕K（第1 HIT）、SHERMIE WHIP（輕）
C：空中重P、站立重P、SHERMIE FLASH／SHERMIE CANIVAL









D：站立輕P、站立輕K（第1 HIT）、SHERMIE FLASH／SHERMIE CANIVAL

人物特點：

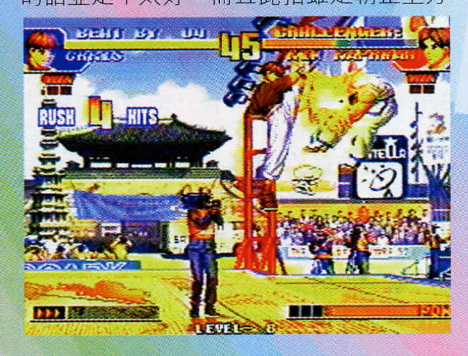
速度快是他的優點，而且他的通常技出招快，所以十分實用。在必殺技方面，大部份都是會先隱身再出招的，這一些招式若以通常技CANCEL的話，HIT數大多不可以連續。所以在使用他的時候，一定要多加利用通常技進攻及防守，若太過注重必殺技的話，很可能只有輸的份兒。筆者認為他在那一個模式，都沒有太大的分別；在EXTRA MODE中可以常用儲氣來增加攻擊力，不用常常向對手進攻；於ADVANCED MODE中可以多加利用前緊急迴避及後緊急迴避來增加機動力，向對手進攻時很容易令人措手不及。

文：天草四郎 時貞

招式分析：

SLIDE TOUCH：這一招必殺技出招快，若對手滾過來的話是截擊的好招式；而且，這一招可算是CHRIS連續技的主要配搭，由於容易出兼且快的關係，在使用通常技攻擊得手後可以立即CANCEL使出這招。

HAUNTING AIR：使出後會立即隱身，然後往上垂直踢的怪招，在隱身的時候只有上半身「一瞬」無敵，所以用作對空的話並是不太好。而且此招雖是朝正上方踢，但攻擊的判定是有些少微傾斜上方的，若真的要用來對空的話，較遠距離會比較好。筆者建議配合連續技使用才是上策（不過要使用重的）。



SHOOTING DANCER THRUST：這一招在使出後，角色會微向前衝然後隱身，再於一瞬間出現並且攻擊對手；按輕P的話會是用腳剷地的下段攻擊；而用重P的話就會是用腳向前伸的普通攻擊；其中，用輕P的這一招會比較有效，只要在一定的距離使用這一招，是有可能避開對手的攻擊而變成反擊，而且受傷的機會會比較小。

SHOOTING DANCER STEP：同樣地，在使出這一招後，角色會微向前衝然後隱身，再於一瞬間在對手上方出現，然後往下向對手攻擊。這招若跳到對手上方配合連續技使出的話，就算對手擋格着，但可能因未必猜到是再一次的上段攻擊而中招，不過千萬不要過於濫用啊！

奇奇怪怪、速度夠快



CHRIS

GLIDER STAMP：它是一招空中的必殺技，使用後會快速向地上踏下；除了仍作突擊用外，並沒有其他太大用途，因為在擊中對手後，於落地時是不可以配連續技的。

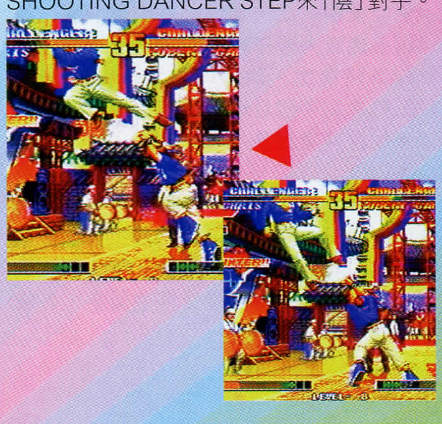
超必殺技：

CHAIN SLIDE TOUCH：這招超必在出招後並不是立即出攻擊判定的，而且一出招時的攻擊距離近，用來配合連續技是不可能的了（MAXIMUM除外），所以大家還是待對手埋身進攻的時候作為截擊。

TWISTER DRIVE：這一招超必出招雖快，但攻擊距離同樣是十分近，而且它是往上攻擊，所以千萬不要用來截擊對手，因為一但空振的話，就很可能被重創；筆者提議大家還是配合連續技來使用比較好。

基本戰術：

因為他的通常技快，所以大家利用作封位的話的確有效，尤其是站立重K或→輕P，在一定的距離中可以作突擊或截擊之用；若→輕P一擊得手的話，更可以立即CANCEL SLIDE TOUCH啊。在對空技方面，雖然HAUNTING AIR並不可靠，但大家可以利用蹲下重P對空；另外，站立的超重擊其實是可以CANCEL必殺技的，大家不妨待對手起上時用此招CANCEL SHOOTING DANCER STEP來「陰」對手。



連續技：

A：空中重P、站立重P、SLIDE TOUCH

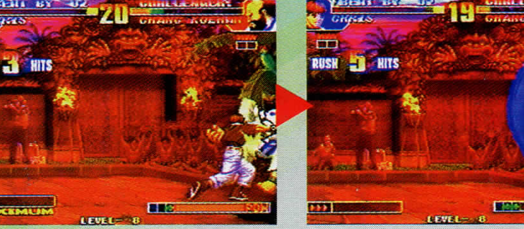
B：空中輕K、站立重K、HAUNTING AIR（重）

C：空中重P、蹲下重P、TWISTER DRIVE









D：空中重K、站立輕P、→輕P、TWISTER DRIVE

人物特點：

本來是上集的波士，不知何解今回輪落到做基本人物，實可悲。說回正題。神樂孀的招式仍是以分身攻擊為主，令對手不知哪個是正體、哪個是幻影。不過當玩者使用她時，就會發覺此女子的招式甚難掌握，會時常有落點不準或者打空了的情況。所以絕對是難學難精的。不過若果玩熟了，足以將對手玩弄於股掌之中。

文：小健健

招式分析：

天神之理：一招昇系的必殺技。但這招特別的地方是神樂姐會用分身升上天，而自己則是站立在地上。玩者要注意的是升上天那個幻影只有攻擊判定，沒有被攻擊判定。而留在地上的真身就只有被攻擊判定，是沒有攻擊判定的。（好複雜）

神速之祝詞：當使出這招時，她會弄多一個分身出來向前攻擊。若果玩者是按A或B鍵來使出，那麼衝出來攻擊的就是幻影，在招式完結後是會消失的。但若果是按C或D鍵來使出，那麼衝出來攻擊的就是正體，在攻擊過後原地站立的那個就會消失。故用此招來擾亂對手是非常適合的。另外在神速之祝詞後更可駁神速之祝詞 天端，這招若果按P輸入的話就會向前小跳攻擊，而按K輸入的話就會向對手的下身攻擊。不過以上所說的所有攻擊，不論對手站立OR蹲下皆可擋到。

玉響之瑟音：一招有反飛行道具效果的招式，但攻擊範圍就比較短。雖說按C鍵使出時阿神樂就會先向前轉兩個圈後出反飛行道具招式，但轉身時空隙極大，故只可在埋身時使用。

頂門之一針：神樂姐一招突擊技，使出時她會突然向前跳並作出攻擊。而這招跟神速之祝詞一樣，按K時就是真身攻擊，而按P就是幻影攻擊。而若果按A或B，跳躍距離就較短，相反按C或D的跳躍距離就較長。



超必殺技：

零技之礎：其實這招超必殺技的攻擊不是太大，而且更可說是比較難擊中的。之但係若果把對手擊中了，他的身體就會呈藍色，而且在這段時間內更不可使出必殺技及超必殺技，對之後的戰術運用有很大的影響。



三籟之布陣：將神樂的分身術全面發揮的一招超必殺技。當使出這招時神樂會造出一個分身向前攻擊，而在同一時間那個真身亦可給玩者控制。故此在埋使出這招的時侯，絕對是可以把對手前後夾攻的。

基本戰術：

其實神樂是一個難學難精的角色，所以到現在為止用她的玩者亦不多。唔，若果要用神樂用得好，玩者首先要知道她哪一招是用分身攻擊、哪一招是用幻影攻擊，還有每一招的射程，不然自己也會被所用的角色所騙。（哀哉！）說到戰術方面，WELL，若果相方距離甚遠，玩者可用強的頂門之一針來攻擊，因為這招夠快，而且那小跳更可避過飛行道具。若果這招突擊成功，更可再駁過天神之理哩。然而是在玩埋身戰，亦可用頂門之一針跳過敵人之背後再進攻。若果想玩得漂忽點，可靈活交替使用各類型的頂門之一針。（即一時跳遠，一時跳近、一時用真身攻擊，一時用幻影攻擊）再乘裏對手被迷惑時加以追擊。然而那招神速之祝詞筆者就覺得它的空隙較大，因為在整個移動過程皆有被攻擊的可能，而且就算玩者用幻影來攻擊也好，若在幻影消失前幻影被攻擊的話也會給神樂造成傷害。不大化算，所以這招用來擾敵的用途較大，不可用來主攻。另外那招超必三籟之布陣最好是在埋身時使用。因為玩者可以在超必啟動的一剎那，立即控制真身跳到對手背面，令他受到前後夾攻，亦難於防守。又或者是看準對手的防禦段數，加以追擊。（即是若果對手是蹲下防守，就空中攻擊，若是站立防禦，當然是蹲下重K啦）



連續技：

A：空中重K、站立輕P、輕玉響之瑟音






B：空中重K、蹲下輕P、天神之理

人物特點：

由於大部份《97》的角色皆沒有飛行道具，(其實由《96》開始已經如此)所以這位有無限把花蝶扇的舞姐對對手是有一定的牽制力。再加上她那招飛翔龍炎陣是一招攻擊範圍頗大的對空技，而且其蹲下重腳非常長，令她成為一個頗為全面的角色。

文：小健健

招式分析：

白鷺之舞：這是阿舞在《97》中新加入的必殺技。當她使出此招時，會一邊雙手舞動紙扇一邊向前行繼而造成多HIT之攻擊。就算對手將此招完全擋格了也好，在收招後由於雙方之間的距離令到對手不能第一時間作出反擊。故此這招可說是非常霸道。



必殺忍蜂：這是《94》已開始有的一招體當技，特點是可以對地及對空，而且飛行距離十分長，所以對於玩突擊戰是頗適合的。不過這招的缺點是若被擋格了，就會有一個頗長的硬直時間，而這亦給對手一個反擊的好機會。所以可要看準機會方可使出啊。

飛翔龍炎陣：一招在《95》已經存在的對空技，這招的特點是攻擊範圍大，對於制空有一定的幫助。而基本用法可以是先放花蝶扇誘敵，若果對手跳起立即前DASH再出飛翔龍炎陣。

龍炎舞：不知火舞一招極為基本的必殺技，而這招的最大作用可說是牽制敵人。雖說龍炎舞的攻擊判定不算太廣，但勝在硬直時間十分短，就算對手將其擋格了也可及時轉為防禦狀態。唔，所以玩者可以空中強K、蹲下弱P、再出龍炎舞這樣來使用。

超必殺技：

超必殺忍蜂：雖然超必殺忍蜂是一招擁有頗多HIT數的超必殺技，射程亦頗廣，但一給對手擋格了就會非常糟糕，所以在雙方距離較長時絕對不宜使用。唔，比較理想的使用法，是當對手跳過來幾乎裏地的一剎那啟動。就算對手使出空中攻擊也好，也會被超必啟動時的防禦狀態所擋格。



鳳凰之舞：在阿舞的三招超必當中，最難用得好的可說是這招鳳凰之舞。其實這是一招先對空、後對地的招式。但這招向上昇時幾乎是垂直的，所以要對手在阿舞姐的頭頂上方有機會打中。不過當相方的距離十分接近地使出鳳凰之舞時，衝下來那段攻擊就會變成攻擊對手的背部，令他難於防禦。

唔，若果要增加擊中的機會，可以乘對手在空中幾乎落地時使出。不過時間一定要非常準。

水鳥之舞：當阿舞使出這招時，就會同一時間飛三把花蝶扇出來，而第三把是放得比較慢。另外這更是阿舞唯一一招非體擋技超必。唔，雖然這招只得三HIT，但勝在較安全。(不用自己出手嘛)若果想用得較為有效，可先出弱花蝶扇，當對手閃避時立即再出強水鳥之舞，那麼擊中對手的機會就較大。



但若對裏亞典娜這些有反飛行道具的角色就要用得非常小心。

基本戰法：

其實玩者用阿舞對電腦的甚麼角色也好，也是有公式打的，就是可梅花間竹的使用龍炎舞及白鷺之舞。電腦角色很多時都會中完起身又繼續中，非常傻仔。另外，玩者在2 PLAY對戰時可在對手將白鷺之舞完全擋格後，想作出反擊時立即使出超必殺忍蜂，由於相方距離使然，對手的反擊是不會成功的，反之就會露出破綻中那超必。(若果沒有條件使出超必，出多一次白鷺之舞也很容易把對手屈死)另外由於阿舞也擁有一個不低的移動速度，故此在ADVANCED MODE則可以將她這個優點發揮出來。(例如可以不停的前DASH、後DASH及作緊急回避來擾亂對手，再乘對手不備進行攻擊)除此之外，玩者更可用飛鼠之舞來突襲在地上的對手。(尤是那些僅放飛行道具的，乘他們出招後立即跳起再衝下去，好一個反守為攻啊)

連續技：

A：空中重K、蹲下重P、龍炎舞
B：空中重K、蹲下弱K、飛翔龍炎陣
C：空中重K、蹲下弱P、花蝶扇






D：空中重K、站立弱P、白鷺之舞

人物特點：

KING的必殺技大都是以足技為主，而且HIT數多，攻擊力大。而她最大的特點是可以在極短時間拉短相方的距離，並進行攻擊，故此是極為適合打突擊戰。但她的招式硬直時間實在太長了，只要有其中一招被擋到，就很可能被對手乘勝追擊的「翻本」，令到之前所做的都白費了。

文：小健健

招式分析：

SURPRISE ROSE：KING這一招是對空兼對地的招式，但筆者覺得這一招的主要是牽制對手在空中的活動還有用來接近對手。尤是用來閃避飛行道具是十分有用的。

MIRAGE KICK：一招一面使出連環腳、一面向前行的招或。特點是HIT數多，但硬直時間也大。若果對手擋了你的MIRAGE KICK，比較安全的做法是立即跳走，以減少被擊中的機會。

TORNADO KICK：極像春麗霸出昇天腳的一招必殺技，又是擁頗多的HITS數。但最好是在對手跳過來時使用或用這招來接駁連續技，不然打空了，對手就可在你跌下來時施以重擊。

TRAP SHOT：若果這招TRAP SHOT是打空了的話，那麼阿KING就會在出完一下「腳刀」後收招。若果是擊中對手或是對手把它擋格，那麼就會在一下「腳刀」後繼續使出多下腳擊。但無論如何，這一招的攻擊範圍太細了，而且對空時只得1 HIT，作用可不是太大。

超必殺技：

ILLUSION DANCE：阿KING一招亂舞系的超必殺技，而筆者亦覺得這一招是遠、近距離皆合用。例如若對手跳過來並使出空中攻擊的同時，玩者使出ILLUSION DANCE，那麼KING姐就會先出一個後手翻避開對手攻擊，再在對手落地後給他攻擊。但在相方距離遠時，可先誘對方出招（如出↘D引他掃腳），令他解除了防禦狀態之後才使出，那麼更可增加擊中的機會。但跟阿KING其他招式一樣，只要一被對手擋到受會有極長的硬直時間。





SILENT FLASH：新追加的一招超必殺技，可能是我還未用熟吧，總覺得這招很難使用得好，這是由於這招是垂直向上使出的，故除非對手非常埋身否則很會難擊中。

不過，縱使這超必只有2 HITS，但這是一招攻擊力強的超必卻是不爭的事實。

基本戰術：

若果玩者是使用KING來作戰的話，筆者建議使用穩守突擊的戰術，不要太過主動地出招，不然招式被擋格了，繼而只會吃對方的反擊。唔，若相方距離甚遠時，可以用VENOM STRIKE或DOUBLE STRIKE牽制之，（但很容易出錯招變成MIRAGE KICK，小心！）若對手跳過來，當然要他嘗嘗TORNADO KICK的滋味啦！但若果是用前緊急回避滾過來的話，則要立即用MIRAGE KICK封位，若果此招擊中了，之後還可再駁個TORNADO KICK喔。

而在另外一些情況，例如相方只相距兩至三個身位的中距離位置，可以用輕或重的SURPRISE ROSE作突擊（視實際相方距離決定），因為這招可以跳過對方的地面攻擊嘛。然而若不幸的被對手擋格了，要立即後跳及使出空中重腳來防止對手之反擊。玩者亦不要冒險使出MIRAGE KICK意圖牽制對手，因為這是不夠時間的。（尤是對裏一些投技型角色，更有被必殺投的可能啊）唔，在另外一些情況下，例如玩者用VENOM STRIKE牽制對手，但他用前緊急回避閃開的話，阿KING就可前DASH再駁SURPRISE ROSE，若果時間夾得好，給他3至4 HITS攻擊是可以的。



連續技：

A：空中重K、站立輕P、TRAP SHOT
B：空中重K、蹲下輕P、TORNADO KICK
C：空中重K、蹲下輕P、輕SURPRISE ROSE









D：（埋場邊時）空中重P、輕SURPRISE ROSE、TORNADO KICK



人物特點：

今年獠的拳腳基本技力量依然十足，而且3種超必殺技都十分適合接駁在站立重拳後使用，所以大家應該加強進攻意識，勇於以攻為守爭取先機與優勢。猛虎雷神剛的反擊時間被大幅削減了，60秒內瘋狂使用雷神剛互反的情況從此不再。

文：TAZ

招式分析：

猛虎雷神剎：全新的遠程跳躍打擊技，由於是中段技所以必須站立擋格。跳躍的距離會隨着腳掣的輕重而改變，輕的可以加入中距離拳腳戰時作陰招，重的更可以跳波，對付如不知火舞這些出飛道具收招慢的角色更可直接起攻擊作用。

猛虎雷神剛：是一招先反而後攻的攻擊型反技，整套猛虎雷神剛加虎砲的攻擊力亦顯裏的弱化了。而且今年格招的時間只在出招的一瞬，可反的招式亦減少了，大家應該習慣拉後擋至敵人收招前一瞬使出。你還可以接駁虎砲增加攻擊力，但輸入→↓↘的時間要比96時更早，大約在雷神剛第3 HIT時左右。

冰柱割：指令是按着→＋輕拳，這一招必須站立擋格的中段特殊技，最適合混入近身戰中陰人，往往都可以得手。而特殊技可以CANCEL普通技，在連續技方面亦大有可為。



■95時的冰柱割現在可以再用了

天地霸煌拳：新的超必殺技，他會使出令人一拳中者立即轟飛的正拳，在MAXIMUM狀態下使出時中者更會即時暈眩。其指令↓↘→↓↘→＋拳掣十分適合在連續技中使出，但硬直時間亦長，是一招可令戰況逆轉的招式。



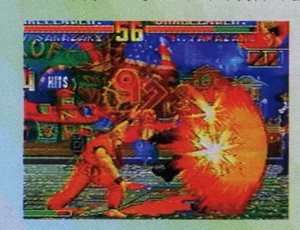
■MAX天地霸煌拳中者無不暈眩

追求武術之極限！



坂崎獠

龍虎亂舞：力量減弱了而出招速度大致不變，而且被對手擋後還會不斷攻擊並繼續扣去敵人小量體力，當對手只餘下小數體力時可說是食硬的一招（完場娛賓最佳選擇），可是今年會指令投的對手很多，一但失手便要有被擋格和反擊的準備。



■MAX霸煌翔吼拳變得極之壯觀

基本戰法：

對空技：基本的對空技當然是用虎砲啦，但虎砲的攻擊判定是較一般昇類為直的，出手不合時每每反被打下來。如果時間緊迫或無信心的話用蹲下重拳亦可，若果敵人是要跳到你前方的話，看準他跳到你頭頂高度時用輕虎煌拳都有一定功效。

空中戰：空中超重擊起手慢了很多，所以應快點需入指令，否則便改用輕腳（前）和重拳（斜下）吧！

對突進技：當對手以前衝或突進技迫近你時，後緊急回避再使出飛燕疾風腳很容易擊中對手。而前緊急回避駁疾風腳亦是陰人之選。猛虎雷神剛依舊有效，但由於格招時間的縮短，所以在接觸前一瞬才可輸入，否則遇上有連擊作用的招式便會有頭威冇尾陣。

對指令投：今年會指令投的人物有很多，而獠又不會指令投（連舞拳只是打擊技），所以是十分不利的。而且ADVANCED MODE的前／後緊急回避又不能避過指令投（EXTRA MODE的A＋B攻擊回避更不能避過任何投技），基本的方法是多用小跳輕拳、遇上突進指令投時用蹲下重腳打開對手、就算被對手接觸的一瞬也可馬上用輕拳格開對手。

對飛行道具：重飛燕疾風腳可以避過TERRY的POWER WAVE和八神的闇拂，而其他波可以用猛虎雷神剎跳過，如果起手時間控制得好避波之餘兩者都可攻擊對手。96有一招十分好玩的猛虎雷神剛反波，但以今年的狀況都是別想了。

連續技：

A）跳前重P→站立重P→極限流連舞拳→重虎砲（7HITS）重飛燕疾風腳（7HITS）跳前超重擊（7HITS）
B）跳前重P／重K→站立重P→猛虎雷神剛→重虎砲（6HITS）
C）跳前重P→站立重P→重飛燕疾風腳（6HITS）
D）跳前重P／重K→站立重P→天地霸煌拳→（敵人暈眩）→龍虎亂舞（必須有2行能源，如果有3行能源更可以選擇MAXIMUM狀態進行或天地霸煌拳→天地霸煌拳→上述任何連技）



■ 跳前重拳…第1 HIT



■ 站立重拳…第2 HIT



■ 極限流連舞拳完事…第6 HIT



■ 飛燕疾風腳…TOTAL 7 HITS



人物特點：

ROBERT除了出名腳長外，速度高、能力平均、封位能力亦算出眾，是初玩者的較佳選擇。去年ROBERT改穿了《龍虎外傳》的服飾，今年更加入了《龍虎外傳》中的昇系必殺技龍斬翔，還有全新設計的超必無影疾風重段腳，令ROBERT在97中繼續成為「腳王」。

文：TAZ

招式分析：

龍斬翔：ROBERT新增的對空技，使用後他會作一個後空翻攻擊敵人，而且着地的位置比龍牙為遠，避免了給人反擊的機會。可以配合前衝攻擊或駁在飛燕旋風腳、極限流連舞腳後使出。雖然威力和HIT數都不及龍牙高，但勝在判定較前容易得手。可惜的是無論成功與否着地一瞬都會出現硬直動作，失敗後往往要付出沉重代價。

飛燕神龍腳：去年ROBERT的飛燕神龍腳攻擊成功後對手是會DOWN的，令人無法繼續玩連續攻擊。今年這招攻擊得手後不會再令對手DOWN了，但這改變也增加了被對手反擊的機會，可說是SNK的「陰謀」。

龍擊拳：ROBERT的龍擊拳比去年更慢，但攻擊判定奇怪地包圍着ROBERT全個上半身，加上收招奇慢這「缺點」令對手在半空或是用前緊急回避走到你的後方也會出奇的攻擊得手，重龍擊拳實在是封位的首選。

輕腳特殊技：指令是按着→＋輕腳，ROBERT會轉身施以一招虎尾腳，雖然出招遲但判定距離十分長，立即需入指令駁極限流連舞腳或龍斬翔都可成功吸到敵人過來。



■拉前輕K特殊技

無影疾風重段腳：新加入的超必殺技，ROBERT會向前小跳在半空中作連續踢，只要你能洞悉對手行動，在他跳下來的一瞬使出，重的無影疾風重段腳可以作對空之用，而輕的可以駁在飛燕旋風腳後使出，但不見得有太大功效。



■無影疾風重段腳



基本戰法：

對空技：龍牙是最基本的對空技，但今年大家可以試用龍斬翔作對空，因為這招的判定比龍牙更斜，而且完成後落地的位置較後。只是必須要小心龍斬翔落地的硬直時間。若果對手是要跳前踢你背脊的話用重龍擊拳要收到出乎意料的功效。

空中戰：相較今年各人超重擊速度的減慢，ROBERT空中超重擊的速度算是不俗，是個很好的選擇，但要更快截擊對手的話輕腳會是較佳的方法。

對突進技：對付如TERRY的BURNING KNUCKLE這些突進技，就用重龍擊拳封他位，擋格後用極限流連舞腳或者配合前緊急回避用重飛燕旋風腳打人背脊。EXTRA MODE的玩家對付突進技的敵人（移動投無效）可用攻擊回避駁投擲或連舞腳。

對指令投：如果對手是用移動投的話，可用龍擊拳或蹲下重腳封位，已經被投的話可立即用投技（→C或D）格開對手。記着一點，在敵人投技接觸你的一瞬用COUNTER超重擊或COUNTER前緊急回避是可以轟開／避開對手而且反擊的的，雖然會用去一條POWER能源但「留得青山在那怕冇柴燒」把能源重好過扣體力。（但若果你只餘下少少體力就不如留給下一位同伴）

對飛行道具：如拳崇和ATHENA這些速度一般的波你都可用使前回避避開或用龍擊拳打破它，面對八神的地火你可以用重飛燕旋風腳避過（但不能避過TERRY的POWERWAVE）但面對連發的飛行道具還是跳過去作近身戰。

連續技：

- 拉前輕K特殊技→飛燕旋風腳（5 HITS）
- 站立重P→極限流連舞腳→（超重擊空中追打or→龍牙or→龍斬翔or→重龍擊拳）（6 HITS）
- 拉前輕K特殊技→極限流連舞腳→輕無影疾風重段腳（8 HITS）
- ㊣ 站立重拳→拉前輕K特殊技→重無影疾風重段腳（11HITS／MAX 14HITS）



■站立重拳→（第1HIT）



■拉前輕K特殊技→（第2HIT）



■成功便要馬上需入重無影疾風重段腳



■ TOTAL 14HITS中者已經重傷

人物特點：

由里的速度絕高，而且身形細細粒，在戰鬥中就有如一隻燕子般，戰法靈活多變。不要因為這女孩身形而小看她，雖然她的攻擊力不高，但無論波、昇、旋風腳、突進、各式各樣的必殺技也一應俱全、加上指令投、移動投和空中投令她成為一個十分全面的角色，戰力可不會比其他男角色差啊！（有如街霸中的SAKURA一樣）

招式分析：

文：TAZ

虎煌拳：龍虎隊的基本必殺技，出招後會在手前放出一個光球。相較同隊兩位大男人，由里的虎煌拳屬快起快收而威力弱的一類。雖然攻擊判定比96時細了點，但對於手短腳短的由里這招還是最佳的封位之選。



■由里的虎煌拳弱但快

空牙與裏空牙：空牙是由里的昇系攻擊，出招前會向前走一步。所以其軌跡會比一般昇攻擊較斜前，重的更達兩個身位，全中會有2 HITS。裏空牙則是接駁重空牙後的專用追加攻擊，使用方法是在重空牙着地時立即再需入一次指令。這時由里便會立即作第二次昇攻擊。這招難就難在時間的掌握，但操熟後可以陰到很多搵了第一個昇後立即反擊的對手。



■空牙可以駁裏空牙

雷煌拳：與去年的招式完全一樣，由里會跳前4分3個畫面（重的是半個畫面）向下放波攻擊，由於跳得夠高，所以可以繼續跳波打人。



■雷煌拳可以跳波及陰人

以掌摑和PET PET令你覺悟！

極限流之燕



坂崎由里

百烈掌擊：是一招移動投技，由里會跑到前方抓住敵人掌摑十回，但距離不足會在敵人面前硬直，被擋又會停在敵人跟前。所以要時常配合前衝加後緊急回避、小跳躍等戰術使用，又或者估計了敵人會跳下來一瞬，以投技先於打擊技這原理在他降落的一瞬截擊對手。

飛燕疾風拳：由里的突進技，外形十分像TERRY的BURNING KNUCKLE。在轉身準備出拳的一瞬上半身會無敵，但時間掌握十分困難，而且容易被投技角色擋後反攻，少用為妙。

飛燕旋風腳：與STREET FIGHTER中RYU的旋風腳分別不大，但輕的有時會踢到離你兩個身位的人背脊。

「PET PET」：拉前輕腳特殊技，由里會用其美股攻擊對手，但是出招慢不會作CANCEL用，最多只能混在拳腳戰中對敵人做成「精神打擊」。

飛燕烈孔：97全新超必殺技，正常情況由里會連續打出3個空牙，MAXIMUM的更會連發5回空牙，可以接駁重拳使出。



■飛燕烈孔有如昇龍烈破一樣

基本戰法：

對空技：空牙是最基本的對空技，因為這招的判定夠斜，而且可以駁裏空牙。只是必須要小心控制落地與再輸入指令的時間。此外蹲下重拳和站立超重擊都是極佳的對空招數，若果操得熟的話用百烈掌擊和飛燕鳳凰腳都可以對空。

空中戰：雖然今年各人超重擊速度也有所減慢，要更快截擊對手的話就用重腳。由里的空中投範圍也非常之廣，是一招好使好用的空中截擊技。

對突進技：對付突進技可用虎煌拳封他位，有些招式可以看準時機用輕雷煌拳從上打下。用後緊急回避加百烈掌擊或者轉到敵人背脊重腳掃腿。EXTRA MODE的玩家可用攻擊回避駁投擲或百烈掌擊反擊（移動投無效）。

對指令投：如果對手是用移動投的話，可用虎煌拳或蹲下重腳封位。被投時不要驚慌失措，立即用投技、COUNTER回避和COUNTER超重擊都能格開對手。

對飛行道具：一般的飛行道具由里都可以用虎煌拳打破它，面對TERRY各八神的地火可用雷煌拳或旋風腳跳波打人。而且以由里出霸煌翔吼拳的速度，要打破對手的飛行道具反攻絕對不是問題。

基本攻擊：	前衝→後緊急回避→虎煌拳／雷煌拳／空牙／百烈掌擊／飛燕旋風腳
	跳前重P→站立重P→空牙→裏空牙（5HITS）
	站立重P→飛燕烈孔（12HITS）



機動戰士高達

PERFECT ONE YEAR WAR

有關《機動戰士高達0079》的遊戲已出不少了，至於其故事相信很多人都很清楚，所以不在此細説了。而今次將會繼版細説戰略的問題，若是想了解其故事，不妨參閱以前的遊戲誌啦！

文：MS

SLG　2P　MEM
製造商：BANDAI　售價：港幣498元
記憶：4 BLOCKS
PlayStation

超快速攻略開始

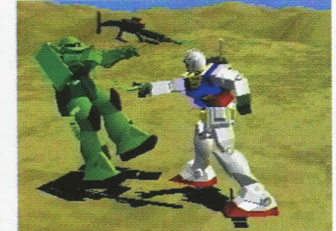
第一話——在大地上站立的高達

取勝點數：100點
限制時間：200
敗北條件：高達被破壞/ 超過限定時間
出現的敵人：渣古×2（50點）
逃走取得的點數：——

攻略重點：第一話的開端就如TV版一樣，兩架自護軍的渣古到三號殖民衛星調查「V作戰」計劃的MS試作機的工作，可是其中一架渣古的駕駛員卻急於立功，先行上前向聯邦軍的MS攻擊，這時主角阿寶就在隅然的機會下駕駛高達來應戰。由於在初段時阿寶的LV只得1，所以會先硬食渣古一鎗，不過幸好高達的裝甲夠厚，對機體的影響不大，時間到了25點時，高達就可移動，首先了解四周的情況，除了在高達前面有一架渣古外，在距離高達的左手邊較遠的地方，有第二架渣古，當然先將前方的渣古擊倒，不過由於阿寶的LV太低的關係，用些攻擊力較低的武器攻擊，與敵方有多次的戰鬥，從中取得更多經驗來博取LV上升，而在遊戲的中途會有事件發生，高達將渣古的頭部用手毀掉，當將渣古的能源扣到接近一百的時侯，就用激光劍解決它，而餘下的渣古就可不用客氣，即用激光劍攻擊，因為當到他移動時，會因高達殺了同伴而衝動得走來送死的。









第二話——破壞高達的命令

取勝點數：700點
限制時間：480
敗北條件：太空母艦被破壞
出現的敵人：紅彗星渣古×1（70點）、渣古×1（50點）、慕撤爾S型母艦×1（650點）
逃走取得的點數：高達（200點）、太空母艦（800點）、核戰機（50點）

攻略重點：失去兩架渣古的自護，又怎會放過聯邦軍，而他們的皇牌「紅彗星·馬沙」親自出戰決心阻止太空母艦離開三號殖民衛星，今次高達的任務是要保護太空母艦，直到安全離開，而逃走的地點就是在版圖上着了藍色光的地方。開始時雖然高達的移動速度比太空母艦快，但是最好不要距離太空母艦太遠，以免高達被敵人圍攻，當時間過了30點後，「紅彗星·馬沙」出現，他會在太空母艦的右側出現，而他的LV高達五十之多，以高達現時的LV是不可能打得中他的，所以最好的方法是一邊逃走一邊攻擊，太空母艦用主砲對馬沙來升LV，高達則對付前方的渣古與慕撤爾S型母艦，不過要小心注意高達的能源，而當高達的能源扣餘三份一時就應回母艦補充，順帶一提在太空母艦內有架核戰機，可隨時派它出戰來協助高達的，若是趕不及到逃走點，只要太空母艦的能源可維持超過限制時間就可過版。









第三話——攻擊敵人的補給艦

取勝點數：700點
限制時間：400
敗北條件：太空母艦被破壞
出現的敵人：紅彗星渣古×1（70點）、舊渣古×1（40點）、慕撒爾S型母艦×1（650點）、補給艦×1（400點）
逃走取得的點數：——

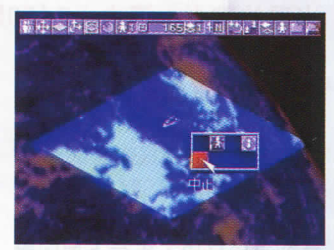
攻略重點：損失了三部渣古的馬沙，欲求挽回聲譽，於是便與補給艦會合，而為了避免馬沙再來侵襲，便決定乘這機會向他們作出攻擊，開始時只得太空母艦在版圖之上，玩者首先要派高達出動，而核戰機和太空坦克則要到太空母艦的前方，機動戰士與太空母艦一起慢慢向前推進，記得所有機動戰士都要在母艦的旁邊，不要距離得太遠，當太空母艦駛到宇宙外側時，馬沙就在太空母艦的右側出現，這時派高達去抵擋他，但千萬不要令他的能源少於400，否則舊渣古的劇情不完整，而敵方的補給艦也隨即出現，就以太空母艦和太空坦克來夾攻，當敵方的補給艦被擊沉後，舊渣古就會出現，這時派高達將他消滅，之後就集中向馬沙攻擊，當馬沙受了一定程度上的傷害時，他就會撤退，而餘下的慕撒爾S型母艦，玩者就可慢慢的對付了。




第四話——突入大氣層

取勝點數：800點
限制時間：250
敗北條件：太空母艦被破壞/ 太空穿梭機被破壞
出現的敵人：紅彗星渣古×1（70點）、渣古×3（50點）、慕撒爾S型母艦×1（650點）、MS運輸機×1（40點）、舊渣古×1（40點）
逃走取得的點數：——

攻略重點：聯邦軍命令太空母艦降落地球，而在上次戰鬥中逃走的馬沙知道此事後欲要阻止太空母艦降落地球，所以今次的任務除了要保護太空母艦外還要保護太空穿梭機，雖然任務是這樣，但是實質上只需保護太空穿梭機就行，因為太空母艦有六千之多的能源，是不會一下子就會被敵人扣盡的，敵方主要由母艦的後方來攻擊，必須派高達到母艦的後方支援，當然母艦自己本身也要協助攻擊，但記得要作一百八十度回轉，免得被敵人攻擊艦尾，而最好以母艦作為界限線，不要讓敵人越過母艦以後的範圍，將作戰區域集中於版圖的中央，當MS運輸機受到攻擊時就會消失，而隨後馬沙都會在一定時間內離開戰線，所以想升LV就要快手了，至於太空穿梭機只要不斷向地球方各駛去，這樣就可確保它的安全而不會受到敵人的攻擊。

第五話——卡曼出擊

取勝點數：600點
限制時間：710
敗北條件：太空母艦被破壞
出現的敵人：渣古×3（50點）、多布型小戰機×16（10點）、馬刹蘭攻擊型坦克×10（25點）、馬刹蘭上段戰機×7（15點）、馬刹蘭下段戰車×10（10點）
逃走取得的點數：高達（200點）、太空母艦（800點）、核戰機（50點）、太空坦克（200點）

攻略重點：太空母艦終於安全降落地球，可是自護軍早已派出卡曼來襲擊太空母艦，雖然這版可選擇逃走或是戰鬥，但是敵人的實力並不強勁，只是數目多而已，其攻擊力和能源極之低，所以不全力攻擊都有點兒對不住自己，在這情形之下用來升LV是最好不過，在戰鬥開始的初段，高達是不能應戰，只有核戰機和太空坦克可以應戰的，先將這兩部機配置在母艦的左右兩方，然後同時作保持距離的移動，當看到敵人的時候就可先下手為強，將敵機逐一擊落，當然敵人的數目眾多，不能一下子就可將敵人全部擊倒，最好先對付最接近母艦的戰機，這樣可減低敵人攻擊的次數，當時間到了大約170左右，高達就可正式進入戰場，這時簡直如虎添翼，不過用高達來對付之後出現的三架渣古好了，留下能源較低的敵人給核戰機、太空坦克和母艦升LV。為了日後的戰鬥設想，最好就全力應戰來升LV，否則一定會後悔。






第六話——荒野是戰場

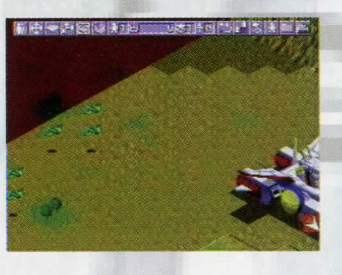
取勝點數：600點
限制時間：500
敗北條件：太空母艦被破壞/ 超過限定時間
出現的敵人：渣古×4(50點)、多布型小戰機×20(10點)、馬剎蘭攻擊型坦克×10(25點)、馬剎蘭上段戰機×5(15點)、馬剎蘭下段戰車×5(10點)、路根型戰機×1(10點)
逃走取得的點數：太空母艦(800點)、太空坦克(200點)、高達運輸機(100點)、雷射大砲(200點)

攻略重點：這版可以說是上一版的延續，可是，這版卻有點不同，就在戰鬥的初段高達的位置就在距離太空母艦較遠的地方，而且在高達附近的位置可看到一架高達運輸機，由於它是沒有任何攻擊武器，所以小心他被擊落，至於在太空母艦的那邊，則被敵人前後包圍，不過敵人全是戰機，其攻擊力不高，是很容易對付的，可謂是大贈送，而今次出戰的MS多了架雷射大砲，要應付這些敵人並不難，好好修理他們來升級吧！說回高達方面，高達運輸機最好原封不動，以免被敵人擊落，高達就可向太空母艦的方向走去，對付敵人的戰機，而在母艦旁邊的渣古就可用艦上的米加粒子砲來對付，當取得足夠的點數就可過版。

第七話——高飛吧！高達

取勝點數：500點
限制時間：350
敗北條件：太空母艦被破壞/ 瑪少尉的米狄亞運輸機被破壞
出現的敵人：多布型小戰機(卡曼用機)×1(30點)、多布型小戰機×20(10點)、大水牛運輸機×1(450點)
逃走取得的點數：太空母艦(800點)、太空坦克(200點)、雷射大砲(200點)、高達(200點)

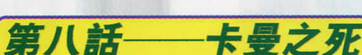
攻略重點：由於阿寶開始對戰鬥感到厭倦，因而與布拉度艦長發生不和，怎料到自護軍的第二回攻擊又再開始，在戰鬥的初段只有兩部MS出戰，分別是太空坦克和雷射大砲，先將他們放在太空母艦的前方，母艦當然要跟隨着後方，直到時間大約到40點左右，高達就可以出擊，最好將高達配置在太空母艦的前方，用來攻擊較遠的敵人，而這版的敵人多數是以戰機為主，所以沒甚麼難度，是唯一的大水牛運輸機比較難應付，由於它處於高空飛行，高達、雷射大砲等都要作對空攻擊，不過先不要急於前進，因為太空母艦不能飛的關係，若大水牛在橋的後方，就不能攻擊它了，所以要在原位等待敵機來然後才攻擊，從而取得經驗值來博取LV UP，直到看見大水牛時，就應全體集中對空攻擊，這樣，玩者就可以取得足夠點數來過版。











第八話——卡曼之死

取勝點數：1150點
限制時間：820
敗北條件：太空母艦被破壞/ 超過限定時間
出現的敵人：紅彗星渣古×1(70點)、渣古×2(50點)、大水牛×2(450點)、路根型戰機×2(10點)、多布型小戰機×20(10點)
逃走取得的點數：——

攻略重點：今回的戰鬥可謂卡曼 的最後一戰，馬沙為了報父親的仇，就將假情報送給卡曼，最後卡曼成為砲灰……在這場戰鬥中，太空母艦是不能移動的，所以三架MS，分別是高達、雷射大砲和太空坦克都要留守在母艦旁邊，一直待機的MS，當看見敵人就立即開火，時間大約在70左右，紅彗星就會在母艦的正面出現，這時要派高達來抵擋，雖然太空母艦在初期不能移動，但是它有攻擊的能力，所以它必須作支援攻擊，而當高達將馬沙的能源扣到一定的程度時就會自動逃走，不久之後就可看到兩架大水牛來到，這時太空母艦已可移動，向着大水牛的方向駛去，利用長距離的砲火攻擊，再加上MS的集中攻擊將右方的大水牛擊毀，再將餘下的大水牛擊沉，就可看到一場「卡曼之死」。









第九話——自護的威脅

取勝點數：800點
限制時間：300
敗北條件：太空母艦被破壞
出現的敵人：渣古×2（50點）、老虎×1（120點）、MS運輸機×2（30點）、嶄新號×1（700點）
逃走取得的點數：——

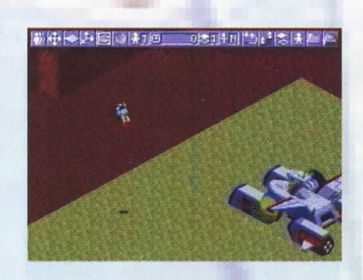
攻略重點：卡曼死了以後，自護軍的統領非常哀傷，隨後派出賴巴大佐來對付太空母艦，而他的最新型MS老虎，可謂是一個強勁的敵人，在戰鬥初段時，只得太空母艦在版圖上，首先派出高達、太空坦克與雷射大砲到母艦的旁邊，可是由於地形的關係，母艦是不能向前方駛去，只能向後退，不過這版敵人的數目較少，主動向敵人攻擊也是個不錯的戰術，敵人的先頭部隊是兩架MS運輸機，先用母艦的主砲將其擊落，接着敵方的渣古和老虎隨後在母艦正前方出現，但不要急於向老虎攻擊，因為若是令他受到傷害，就會立即全軍撤退，這樣就會過版而浪費了寶貴的經驗值，為了將來的戰鬥設想，最好就暫時不要理他，應先派高達等MS去攻擊後方的渣古，務求以後有更高的LV來應戰，而當兩架渣古被擊毀後，最後才集中火力對付老虎。

第十話——馬茜出擊

取勝點數：450點
限制時間：460
敗北條件：太空母艦被破壞/ 高達被破壞
出現的敵人：渣古×2（50點）、老虎×1（120點）、加諾布型戰車×1（300點）
逃走取得的點數：太空母艦（800點）、太空坦克（200點）、雷射大砲（200點）

攻略重點：這版的情況比較特別，高達並不是由阿寶所駕駛的，而是由馬茜駕駛出戰，雖然機師不同，但是高達的裝甲還可以抵擋幾次攻擊的，是可以不用擔心它會被擊毀，在戰鬥開始之後，馬茜駕駛高達到距離太空母艦較遠的地方，為了不會令高達受到太大的傷害，太空母艦必須緊貼於高達的後方，當母艦與高達的距離接近的時候，就應立即要派出機動戰士出去協助高達作戰，其實敵人只得三部MS，並不難應付，首先攻擊前方的渣古，都是用集中攻擊就可，而另一架渣古則會在右方旁邊出現，這可用馬茜駕駛的高達來對付，令她可爭取升LV的機會，因為到了遊戲的後期，她對戰鬥的影響很大，至於雷射大砲和母艦則集中對付老虎，不過在戰鬥的中途，當賴巴看見形勢對他不利時，就會將全軍撤退，這時就可取得勝利了。

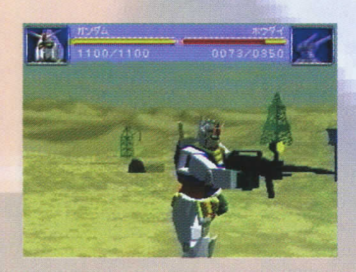
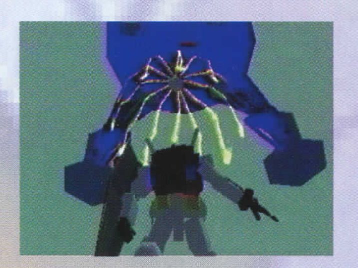





第十一話——灼熱的亞撒姆隊長

取勝點數：500點
限制時間：1000
敗北條件：高達被破壞/ 超過限定時間
出現的敵人：MA亞撒姆×1（350點）、砲台×5（50點）、馬剎蘭攻擊型坦克×10（25點）、馬剎蘭上段戰機×3（15點）、馬剎蘭下段戰車×3（10點）
逃走取得的點數：——

攻略重點：阿寶在太空母艦上聽到布拉度說有關新類型人的事之後，就私自駕駛了高達離開母艦，怎料到發現敵人的工場，阿寶立心要破壞它，可是今次的對手是實驗中的MA亞撒姆呢！戰鬥開始時，完全看不到亞撒姆的踪影，只見到附近的小砲台，所以應先向小砲台攻擊來升LV，當取得大約120點左右，亞撒姆就會向高達發動攻勢，它的體型巨大，可謂高達的幾倍，由於它是在實驗的階段，其威力並沒有想像中強，而在它的附近卻有大批馬剎蘭攻擊型坦克，不過以阿寶現時的LV絕對不用擔心，因為大多數是傷不到高達的，當高達與亞撒姆激戰數次後而未能將它擊倒，整個工場就會發生爆炸，這時就可取得勝利，其實也可以將它擊倒的，只要在它的背面不斷用雷射鎗攻擊就可。


第十二話——賴巴的特攻

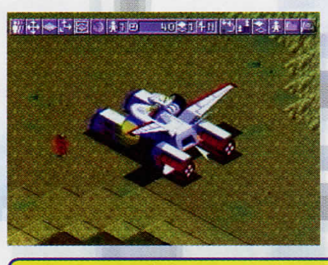
取勝點數：520點
限制時間：670
敗北條件：太空母艦被破壞/ 超過限定時間
出現的敵人：渣古×3(50點)、老虎×1(120點)、加諾布型戰車×1(300點)
逃走取得的點數：——

攻略重點：賴巴的部下發現了太空母艦的所在地後，立即返回報告，賴巴親自駕駛老虎連同部下一起進攻，可是卻在這時高達還未返回母艦，在這危急的關頭，只好先派出雷射大砲和只得上半身的太空坦克應戰，戰鬥開始後，發覺高達和核戰機的位置與太空母艦的距離很遠，必須命令他們盡快返回太空母艦附近，因為在戰鬥初段老虎已在母艦的附近，不過可先別理會他，對付前方的渣古為先，而在高達未返回母艦之前，就應將主力放在雷射大砲身上，利用它身上的大砲來對付渣古，當然連太空母艦都要參與戰鬥，而當高達回來時先向加諾布型戰車攻擊，至於老虎就留到最後才對付，因老虎被擊倒後便過版，為了有更高的LV，就只有這樣做，最後利用高達、雷射大砲和太空母艦等一起夾攻老虎。

第十三話——激戰是由怨恨引起

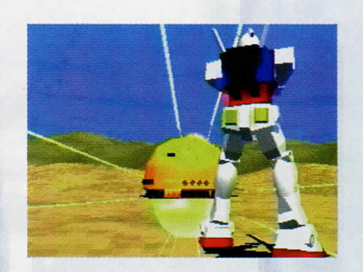
取勝點數：460點
限制時間：600
敗北條件：太空母艦被破壞/ 超過限定時間
出現的敵人：渣古×1(50點)、馬剎蘭下段戰車×4(5點)、卡哥型移動戰車×1(410點)、馬剎蘭上段戰機×3(15點)
逃走取得的點數：——

攻略重點：由於阿寶擅自駕駛高達離開太空母艦而被監禁，在這時賴巴乘機進攻，可是他不成功而死在高達手上，他的部下為了報仇，再向太空母艦進攻，雖然今次的敵人只是些戰機與戰車，攻擊力並不強，但是太空母艦與太空坦克都受損而不能活動，能應戰的就只有高達和雷射大砲，戰鬥開始，先派出雷射大砲和核戰機，但核戰機不要距離母艦太遠，為了使高達可成功合體，利用雷射大砲掩護核戰機。當母艦射出高達的上身與下身後，核戰機立時合體成為高達，這時才與雷射大砲一同上前應戰，將所有普通的戰車和戰機擊倒之後，只餘下卡哥型移動戰車，這時高達行到它的正面，會有一連串的事件發生，就可看到與TV版時高達與它作戰的情況，到了最後亞龍為了救阿寶而與它同歸於盡。









第十四話——突破包圍網

取勝點數：800點
限制時間：1200
敗北條件：太空母艦被破壞
出現的敵人：古布狄大型戰機×1(500點)、老虎×15(60點)、多布型小戰機×35(10點)、馬剎蘭攻擊型坦克×4(25點)、馬剎蘭上段戰機×2(15點)、馬剎蘭下段戰車×2(10點)
逃走取得的點數：太空母艦(800點)、高達零件A(50點)、高達零件B(50點)、雷射大砲零件A(50點)、雷射大砲零件B(50點)

攻略重點：雖然賴巴的事已解決了，但是自護軍的攻擊並沒有停止，而今次敵人還派更大批機動戰士來進攻，其實這版只要取得足夠分數就可過版，可謂升LV的時間，在戰鬥開始時，只得兩架核戰機，這時太空母艦要立即射出高達和雷射大砲的部件，然後立即與他們進行合體成為高達與雷射大砲，之後高達與雷射大砲分別在太空母艦的左右邊，而不久敵機就會出現，對於這些不強的敵機，其實是可不用浪費時間去攻擊的，只要它們成群進入母艦的散射砲的射程範圍，那就可以一次過將它擊倒，而當這些戰機全滅的時候，老虎部隊就會隨後出現，由於老虎的能源較高，最好就集中一架來攻擊，而古布狄大型戰機就應留到最後才對付，這樣就可升更多LV，當取得足夠的分數時就可自動過版。









第十五話——瑪少尉救出作戰

取勝點數：500點
限制時間：620
敗北條件：瑪少尉的運輸機被破壞
出現的敵人：小戰機×10（10點）、老虎×3（60點）、MS運輸機×3（20點）
逃走取得的點數：高達零件A（50點）、高達零件B（50點）、雷射大砲（200點）、核戰機（50點）、美狄亞型運輸機（100點）、G戰機（200點）、高達運輸機（100點）

攻略重點：瑪少尉的運輸機運載了高達的新裝備，但是卻受到自護軍的攻擊，為了救回運輸機，阿寶必須出戰，一開始只得阿寶的核戰機與雷射大砲，應先用高達運輸機射出高達部件，然後以最快的速度合體，之後立即趕到美狄亞型運輸機的所在地，而當高達運輸機射出高達的部件後就沒有任何用處，這時應向右下方藍色的逃走區進發，至於在美狄亞型運輸機的方面，要注意它們的能源並不高，將它們附近的敵人消滅，而當它們向逃走區方向前進的中途，會遇上三架站在MS運輸機的老虎，由於他們在空中飛行着，其移動速度較快，很容易追得上美狄亞型運輸機，所以高達與雷射大砲要先將MS運輸機擊落，之後才打老虎，這樣就可確保美狄亞型運輸機的安全，只要取得足夠分數就可過版。

第十六話——追擊！黑色三連星

取勝點數：180點
限制時間：600
敗北條件：太空母艦被破壞
出現的敵人：大魔×3（85點）
逃走取得的點數：——

攻略重點：自護的攻擊不單沒有停止，而且還越來越激烈，而今次來攻擊太空母艦的是三架自護最新型的MS——大魔，其駕駛員還有「黑色三連星」之稱。由美狄亞型運輸機裏所得的新武器G ARMOR就在這版初次出戰，雖然敵人只得三架大魔，但是其能源有一千之高，是不能輕視的敵人，一開始的時候，由於太空母艦發生了故障的關係，不能作任何移動，但是可作攻擊的用途，而G ARMOR則是與高達合成一體，應先將它們分離，然後與太空坦克和雷射大砲一同向左下方慢慢前進，不用多久就見到這版的敵人大魔，而當高達與其中一架大魔正面交戰時，就會發生與TV版一樣的劇情，瑪少尉為救阿寶而與一架大魔同歸於盡，至於對付大魔的最好方法就是高達在敵人的背後攻擊，再加上G ARMOR的激光砲，就會較容易將它擊倒。





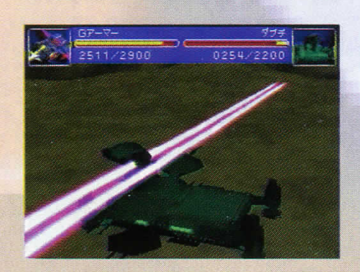




第十七話——奧狄沙之激戰

取勝點數：2400點
限制時間：500
敗北條件：太空母艦被破壞/ 超過限定時間
出現的敵人：大魔×2（85點）、砲台×5（50點）、多布×15（10點）、馬剎蘭攻擊型坦克×5（25點）、馬剎蘭上段戰機×3（15點）、馬剎蘭下段戰車×10（10點）、大水牛×2（450點）、古布狄大型戰車×2（500點）
逃走取得的點數：——

攻略重點：這版可謂時間戰，除了取勝點數十分之高外，還有限制時間十分之少，再加上這版的時間過得很快，所以必須以擊倒有高點數的敵人為先，在戰鬥開始後，己方的MS立即向右上方前進，至於G ARMOR可暫時可不用與高達分離，而在左下方和右上方分別有架大水牛，當遇上它的時候，高達和G ARMOR就要立時分離，太空母艦、雷射大砲和太空坦克等全員集中攻擊它，至於其餘的小戰機、砲台等就暫時不要理會，因為時間不多的關係，當大水牛被擊毀後派高達和G ARMOR向左上方進發，以它們兩機集中攻擊古布狄大型戰車，而太空母艦、雷射大砲和太空坦克就先將大魔擊倒，然後才向小型的戰機攻擊，以這樣的次序應可在限制時間內取得足夠的點數來過版。







第十八話——復活的馬沙

取勝點數：300點
限制時間：500
敗北條件：太空母艦被破壞
出現的敵人：魔蟹×1(80點)、戰蟹×3(80點)
逃走取得的點數：——

攻略重點：太空母艦前往查布羅基地的途中，已經歷了不少場戰鬥，其損傷程度亦不少，於是太空母艦就停泊在港口進行維修，就在此時候，又遇上自護軍的偷襲，而且今次的敵人是自護的新型機動機士——魔蟹與戰蟹，雖然是這樣，但是他們的數目太少的關係，並不難應付，而在這場戰鬥中，太空母艦不單能移動，而且不能向敵人開火，不過它仍有用途的，就是將高達的雷射鎗射出，然後讓高達接收，至於G ARMOR飛應到左上方的位置，將其中一架戰蟹擊倒，而取得雷射鎗的高達則到太空母艦的左方，應付從後方來的魔蟹，雷射大砲就負責應付右方的戰蟹，當G ARMOR將左上方的戰蟹擊倒後就立即返回母艦旁邊來協助高達和雷射大砲，只要將所有敵人擊倒就可過版了。





第十九話——血染大西洋

取勝點數：500點
限制時間：480
敗北條件：太空母艦被破壞/ 超過限定時間
出現的敵人：魔蟹×2(80點)、MA紅蟹×1(350點)
逃走取得的點數：——

攻略重點：自護軍用金錢聘用了一名間諜到太空母艦的內部進行破壞活動，還打算出動巨大的MA紅蟹給太空母艦作出最後一擊，而在開始時只得太空母艦在版圖上，向右下方前進後派出G ARMOR出戰，先將高達和G ARMOR分離，在時間到達大約30左右，所有敵軍就會在版圖上出現，這時高達與G ARMOR分別向兩架大魔作出攻擊，至於太空母艦隨後協助攻擊，當版圖餘下MA紅蟹的時候，高達和G ARMOR就必須將自己的高度降低一級，否則是不能打中MA紅蟹，而母艦只能用米加粒子砲向它攻擊，因為其他武器是不能擊倒它，只要集中攻擊它就可以過版。





第二十話——消散在查布羅中

取勝點數：2500點
限制時間：1460
敗北條件：太空母艦被破壞
出現的敵人：大水牛×2(450點)、渣古×8(50點)、老虎×8(60點)、大魔×8(85點)、多布×8(10點)、(馬沙專用)魔蟹S×1(90點)、愛爾蘭魔蟹×2(80點)、魔蟹×2(80點)、雙面蟹×1(90點)、龜霸×4(70點)
逃走取得的點數：——

攻略重點：太空母艦終於來到了查布羅，可是卻受到大批自護軍的攻擊，今次的戰鬥就在查布羅基地進行，作戰場地分為兩個，一是在在查布羅基地的地面，另一個則是在查布羅的地底基地，在開始時高達與太空母艦的位置是分隔開的，而在太空母艦旁邊就只有雷射大砲和太空坦克而已，為了守護不能移動的母艦，它們分別負責左邊和右邊的閘口，禦防敵人向母艦攻擊，千萬不要上地面作戰，因為在地面上有很多敵人，若是上到地面就會被敵人圍攻，好好在地底等待，當敵人來到時就連同吉姆一起攻擊，而G ARMOR就應協助保護母艦，至於高達方面，就應以最快速度將馬沙擊倒，然後立即返回母艦，協助雷射大砲和太空坦克，它們不能抵擋太久的，將地底的敵人全部擊倒後，就可派G ARMOR和高達上地面找大水牛，它們的位置就在版圖的左下和中下方，將它們擊倒後就可過版。







第二十一話——追擊嶄新號

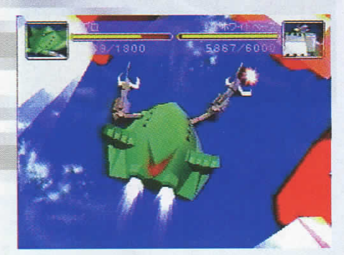
取勝點數：800點
限制時間：500
敗北條件：太空母艦被破壞
出現的敵人：加大魔×2（90點）、MA魔爪×1（400點）、嶄新號×1（700點）
逃走取得的點數：太空母艦（800點）、雷射大砲（200點）、G SKY（250點）、G BULLS（130點）、太空坦克（150點）

攻略重點：經歷過這麼多難苦戰鬥的眾人，竟然受到聯邦軍的殘酷對代——要他們引自護的主力部隊離開地球，這時他們在沒有辦法的情況下離開了地球。而在宇宙上等待着他們的是自護的嶄新號和新機種MA魔爪，戰鬥亦隨即展開，由於敵人的主力部隊是在母艦的後方，所以首先將太空母艦作一百八十度轉頭，而各機動戰士就要向後方作出準備，不久就見到敵人的新機種MA魔爪，用高達來應付它，而跟隨着它的後方是兩部加大魔，它們就交由G ARMOR對付，當擊倒MA魔爪和加大魔後，就向敵方陣地前進，很快就可找到嶄新號，這時派所有MS去圍攻它，勝利在望了。











第二十二話——強行突破作戰

取勝點數：2500點
限制時間：950
敗北條件：太空母艦被破壞/ 超過限定時間
出現的敵人：加大魔×6（90點）、慕撒爾型母艦×3（600點）、渣古尼羅×1（300點）
逃走取得的點數：——

攻略重點：在宇宙航行的太空母艦，又再次遇上自護軍的攻擊，今次又來多一架新的機種——渣古尼羅。雖然敵軍經常有新型機種出現，但對於LV高的太空母艦來說，根本不用擔心，更何況現在有多一架G戰機，在戰鬥開始時，先分配雷射大砲與G戰機到母艦左邊，而太空坦克與另一架G戰機在母艦右邊，向前進不久就可看到加大魔，對付這群加大魔就要集中攻一架，不要讓它們有機會返回慕撒爾型母艦補給能源，由於敵人的渣古尼羅就在母艦後方，當到母艦能移動的時候，就應先一百八十度轉頭，然後才派出高達作戰，將渣古尼羅擊倒之後，自軍全員應全速向加大魔的方向進發，在那裏有三隻慕撒爾型母艦，而且排成三角形，不過只要全員集中攻擊一隻慕撒爾型母艦，就可輕易將之擊倒。

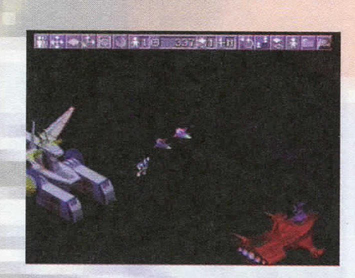





第二十三話——強襲公斯哥

取勝點數：3450點
限制時間：1490
敗北條件：太空母艦被破壞／超過限定時間
出現的敵人：慕撒爾型母艦×3（600點）、加大魔×18（90點）、捷比型旗艦×1（650點）
逃走取得的點數：——

攻略重點：太空母艦離開衛星6號，受到公斯哥部隊的侵襲，高達等全員進入戰鬥狀態。在戰鬥開始時，高達等MS已全部出動，而且還在母艦的後方，當高達等MS可移動的時候，應慢慢向前推進，不要距離母艦太遠，待太空母艦能夠動時，就要立即一百八十度轉頭，連同自軍的MS一起向加大魔攻擊來爭取LV，記得要集中一架來攻擊，以免它們有時間返回慕撒爾型母艦作補給，將敵軍的加大魔全部消滅後，全員向前進就見到慕撒爾型母艦，配合太空母艦的攻擊它們逐一擊沉，而最後餘下的捷比型旗艦就在慕撒爾型母艦的後方，當看到它的時候，應先向其艦上的加大魔擊倒，最後才攻擊捷比型旗艦，因為可乘機取得更高LV。

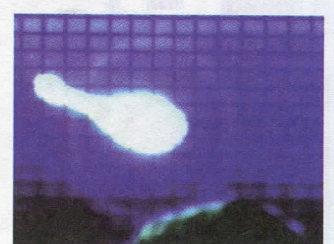


第二十四話——所羅門攻略戰

取勝點數：3500點
限制時間：500
敗北條件：太空母艦被破壞／所有太陽鏡被破壞
出現的敵人：慕撒爾型母艦×3（600點）、加大魔×9（90點）、渣古×9（50點）、加特魯型戰機×4（20點）、強力米加粒子砲×2（100點）、砲台×3（80點）
逃走取得的點數：——

攻略重點：「所羅門之戰」可說是一場大戰，也沒有人會忘記的戰役，因為誰在這場戰役中取勝，就已可確認最終的勝行者，在歷史上聯邦軍得到勝利，在戰鬥開始後，首先應以高達作為中心，雷射大砲和太空坦克各自在高達的左右方，至於G ARMOR就要支援雷射大砲和太空坦克，這是自軍初期的陣形，全員向左上方移動後不久，就可看到敵人的加大魔，配合聯邦軍的吉姆與鐵球一起攻擊，至於在太空母艦方面，它的任務是要保護兩旁的聯邦軍戰艦，因為在左下方是會有敵人埋伏的，當時間到了一百六十點的時候，而聯邦軍的軍隊與太陽砲還未全滅時（不包括太空母艦的軍隊），太陽砲立即向自護軍開砲，這時勝負已定了。

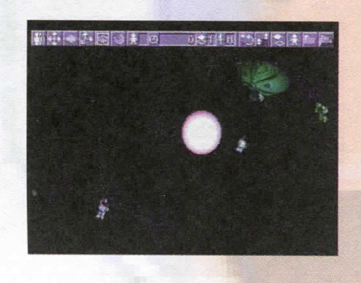




第二十五話——恐怖的機動魔霸

取勝點數：4150點
限制時間：1500
敗北條件：太空母艦被破壞／超過限定時間
出現的敵人：捷比型旗艦×1（650點）、慕撒爾型母艦×2（600點）、MA魔霸×1（800點）、加大魔×11（90點）、渣古×11（50點）、加特魯型戰機×9（20點）
逃走取得的點數：——

攻略重點：在這場戰鬥之中，敵人的數目雖然有很多，但是，其攻擊力並沒有想像中的強，唯一要特別注意的便是敵人的新型MA——魔霸，它的體型不單只巨大，而且其攻擊力很強，在開場的一段劇情中，就看得到魔霸的實力，當到自軍能移動時，可以先不用理會這隻魔霸，先到右下方協助太空母艦，由於在開始的時候，母艦的前方有敵人的慕撒爾型母艦阻擋着，而左方的基地又有數架加大魔出現，母艦是不能應付得來，高達等的機動戰士必須協助母艦脱離圍攻的危險，之後才對付魔霸，至於對付魔霸的方法是，先用G ARMOR或高達的雷射鎗攻擊它，之後就會發生一段TV版的劇情，原來它擁有光線防衛系統，跟着利用高達在近距離用激光劍攻擊它，只要將它的能源扣餘下大約五分之一的時候，會有架G ARMOR飛來與它同歸於盡，這個時候就可過版了（不用取足點數）。









第二十六話——德克薩斯之攻防

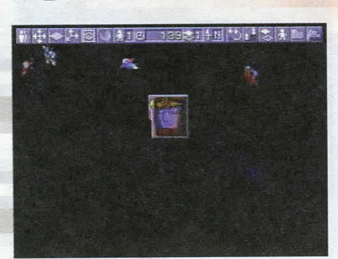
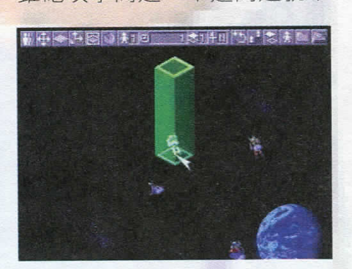
取勝點數：2250點
限制時間：1100
敗北條件：太空母艦被破壞/ 超過限定時間/ 高達被破壞
出現的敵人：捷比型旗艦×1(650點)、慕撒爾型母艦×2(600點)、強人×1(120點)、加大魔×6(90點)、紅勇士×1(120點)
逃走取得的點數：——

攻略重點：當太空母艦行駛到德克薩斯的地方時，自護軍的第二回攻擊又再展開，今次的對手卻是他們的新型機動戰士——強人，在開始時，太空母艦的位置就在版圖的左下方，與高達等機動戰士的距離較遠，首先高達與其他MS向殖民衛星的方向進發，可是在殖民衛星的入口處卻有群加大魔出現，先以圍攻的方式將那裏的敵人擊倒，至於G戰機與太空母艦就要盡快到高達旁作支援，而當殖民衛星入口的敵人全部消滅後，高達就要立即進入殖民衛星內部找尋敵人的新MS強人，只要LV夠高的話，是有足夠的實力單挑它的，但是若LV低的話，就應在民衛星入口處等待它出來，而當強人被擊敗之後，馬沙的紅勇士會立即出現在版圖上，不過對於LV高的高達來說，要擊敗它並不是難事。

第二十七話——新類型人贊尼亞・保魯

取勝點數：500點
限制時間：450
敗北條件：超過限定時間/ 自軍全滅
出現的敵人：MA保蘭保羅×1(500點)
逃走取得的點數：——

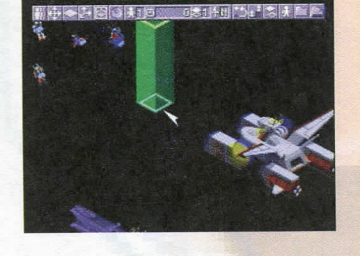
攻略重點：這場戰鬥簡直是非常之容易，主要原因是敵人只得一架機，雖然又是新型機種，但是一架機是做不出甚麼來的，在戰鬥開始之後，高達應先配合雷射大砲、G戰機和太空坦克的速度前進，而當遇上MA保蘭保羅時，就應該立刻分散攻擊它，由於它是懂得使用浮游圓錐砲的，所以，在它的附近會出現浮游圓錐砲攻擊高達，不過高達就不要理會這些浮游圓錐砲，派雷射大砲和太空坦克對付，留下保蘭保羅由G戰機和高達對付，不過對付它的方法很簡單，由於它體型巨大的關係，所佔的格數是3×3格，首先高達到它的旁邊的中央一格(即是第二格)，利用激光劍攻擊它，當到它移動時就會不知怎樣亂行而不攻擊，至於G戰機可在遠處攻擊它，這樣夾攻它很快就會玩完。

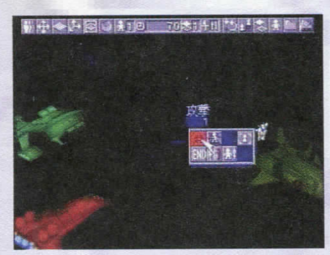




第二十八話——愛美號的娜娜

取勝點數：800點
限制時間：1450
敗北條件：超過限定時間/ 非玩者控制的同伴全滅
出現的敵人：古華達旗艦×1(1000點)、嶄新號×1(700點)、MA愛美號×1(400點)、紅勇士×1(120點)、慕撒爾型母艦×2(600點)、加大魔×2(90點)
逃走取得的點數：高達(200點)、太空母艦(800點)、太空坦克(150點)、G戰機(200點)、麥捷倫型旗艦(700點)、撒拉美斯型戰艦(500點)

攻略重點：自護軍的攻勢一次比一次強烈，而今次用來對付太空母艦的則是新類型人專用機——愛美號，在戰鬥開始時，太空母艦與機動戰士的位置較遠，不過可不用理會母艦的安全，因為以母艦的速度是不能追得上高達的，所以遇到敵人的機會是很少的，而高達等機動戰士應在開始時向左上方進發，利用圍攻的方式將前方的加大魔擊倒，不久之後，敵人的主力攻擊愛美號與紅勇士一同出現，這時以高達和其他MS的LV是不能擊中愛美號的(因為它有LV 74之高)，所以可不用攻擊它，先向紅勇士攻擊，只要將它的能源扣餘三分之一的時候，它就會與愛美號一同逃走，此時高達再向左上方進發，就可找到三部自護軍的戰艦，向點數最高的那艘戰艦作最後一擊，就可過版了。

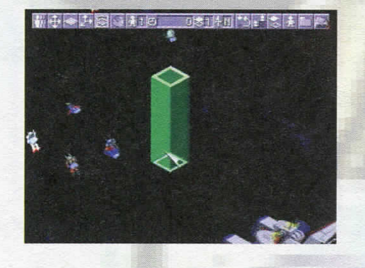


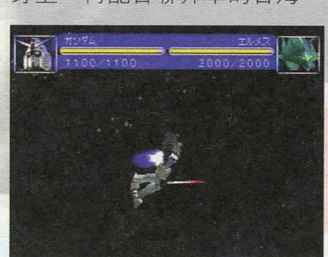


第二十九話——光輝的宇宙

取勝點數：4800點
限制時間：1860
敗北條件：太空母艦被破壞
出現的敵人：古華達旗艦×1（1000點）、嶄新號×1（700點）、MA愛美號×1（400點）、紅勇士×1（120點）、慕撒爾型母艦×2（600點）、加大魔×18（90點）
逃走取得的點數：——

攻略重點：向着自護軍的宇宙要塞進發的途中，再一次受到馬沙的攻擊，今次敵人的數目比起以往的多出很多，雖然是這樣，但是其戰法依然是非常簡單的，而且還可以不用取足夠的點數來過版。戰鬥開始之後，高達與G戰機先向左上方進發，這時候，會遇上一大群加大魔的阻擋，在這樣的情況之下，將主力放在高達身上，再配合聯邦軍的吉姆，便可以將它們輕易消滅，之後愛美號與紅勇士就會一同出現在版圖之上，這時，派高達上前單挑他們，而當高達向愛美號作出第一次攻擊的時候，會有TV版的劇情發生，之後向馬沙的紅勇士攻擊，這時娜娜會為了保護馬沙而擋了高達一劍，娜娜因而戰死，馬沙在悲傷之際，決定全軍撤退，這樣就可不用取足夠的點數而取得勝利了。







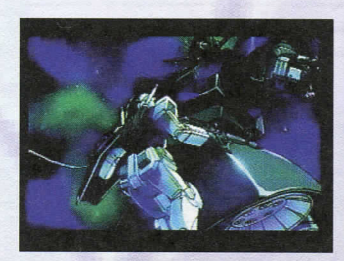


第三十話——宇宙要塞亞·巴奧

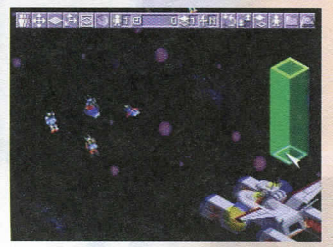
取勝點數：4000點
限制時間：2500
敗北條件：太空母艦被破壞/ 超過限定時間
出現的敵人：自護號×1（400點）、捷比型旗艦×1（650點）、慕撒爾型母艦×2（600點）、加大魔×9（90點）、強力米加粒子砲×3（100點）、舊渣古×3（40點）、渣古×5（50點）、綠勇士×9（100點）
逃走取得的點數：——

攻略重點：太空母艦連同聯邦軍的戰艦終於來到了自護的宇宙要塞——亞·巴奧，馬沙與阿寶之最後決戰就在這裏進行。戰鬥隨即展開，在開始時，太空母艦與高達等MS的距離比較遠，不過以現時的LV，是絕對足夠應付敵人的，首先，高達要配合G戰機的速度一同在左上方前進，而雷射大砲與太空坦克則要到右上方協助聯邦軍的吉姆部隊，當太空母艦能移動時，就要跟隨在高達的後方，這是方便高達可以立刻回復能量，至於遇上自護號的時候，就派高達單獨應付它（這時會有TV版的劇情發生），而在高達附近的敵人就給G ARMOR應付，將自護號被高達擊倒後，就應返回母艦內作補給，然後趕到右上方協助聯邦軍的吉姆，只要取到足夠的點數，最後的勝利是屬於你的。







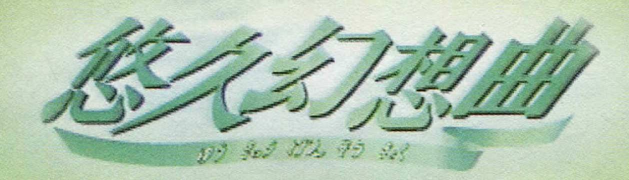




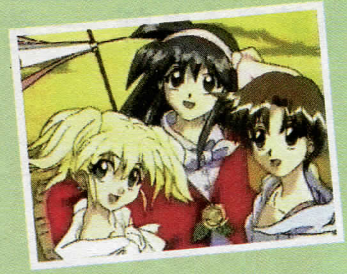












SLG
製造商：MEDIAWARKS
容量：CD-ROM　價格：5800日圓
MEM
SEGA SATURN

文：小健健

為爭取各村民的信任而努力吧！

在上一期的《遊戲誌》中，阿KOTARO已經為大家將這隻《悠久幻想曲》作了一個深入淺出的簡介。相信大家已對這隻SLG.有點點的認識吧。然而來到今期，負責製作此GAME攻略的責任就會落在筆者身上。不過由於時間及篇幅關係，筆者只會將自己所試到的劇情跟大家分享及作點點關於本遊戲的補充資料。希望對大家攻略此GAME時有些少幫助吧。





魔法表：

魔法名	類型	使用對象	效果
ルーン・バレット	物理	敵方 1 人	威力細之攻擊
アイシクル・スピア	物理	敵方 1 人	威力大之攻擊
ニードル・スクリーム	物理	所有敵人	威力細之攻擊
ヴォーテックス	物理	所有敵人	威力大之攻擊
カーマイン・スプレッド	物理	敵方 1 人	威力絕大之攻擊
ティンクル・キュア	神聖	己方 1 人	回復小量 HP
ホーリー・ヒール	神聖	己方 1 人	HP 全回復
ティンクル・ライト	神聖	己方全員	回復小量 HP
ホーリー・ライト	神聖	己方全員	HP 全回復
デストラクト・マインド	神聖	敵方 1 人	給對方做成精神力上的傷害
ウンディーネ・ティアズ	精靈	使用者自己	每 TURN HP 自動回復
シルフィード・フェアズ	精靈	使用者自己	回避力、命中率、CRITICAL 率增加。
イシュタル・ブレス	精靈	使用者自己	防禦力增加
イフリータ・キッス	精靈	使用者自己	攻擊力增加
エーテル・バースト	精靈	使用者自己	每 TURN HP 自動回復、回避力、命中率增加。
フレイム・ジェイル	鍊金	敵方 1 人	每 TURN 自動扣除敵人的 HP
グラビティ・チェイン	鍊金	敵方 1 人	降低敵人的回避力、命中率、CRITICAL 率
ソニック・ブレイク	鍊金	敵方 1 人	防禦力降低
アクア・レフューズ	鍊金	敵方 1 人	攻擊力降低
アブソリュート・ゼロ	鍊金	敵方 1 人	每TURN自動扣除敵人的HP外，降低敵人的回避力、命中率、CRITICAL率

奥義表：

工種	必殺技	時間	方法	效果
戰鬥術	連擊	戰鬥時	指令	對敵人進行複數攻擊
戰鬥術	ファイナル・ストライク	戰鬥時	指令	對其中一個敵人進行必中強力一擊
護身術	カウンター	戰鬥時	自動	受到敵人攻擊時有時會自動作出反擊
護身術	危險回避	擲骰時	自動	在擲骰時不怕遇上陷阱
盜賊	韋馱天	擲骰時	自動	移動力增加
盜賊	雲隱	戰鬥時	指令	不怕受到任何傷害，但同一時間又不能作出攻擊
料理	こしょう爆弾	戰鬥時	指令	所有隊員一起攻擊
料理	おいしいりょうり	育成時	自動	在休養時生命力的回復量較多
音樂	しごとのかぞえうた	育成時	自動	工作的成功率增加
音樂	安らぎの歌	育成時	自動	在休養時精神力的回復量較多
醫療	應急手當	戰鬥時	指令	解除不良狀態
醫療	蘇生	戰鬥時	指令	將 HP 0 的隊員之 HP 回復 50%（每次戰鬥只可用一次）
舞蹈	誘惑之舞	戰鬥時	指令	令敵人不能攻擊
舞蹈	強烈之存在感	擲骰時	自動	減低對手的移動力
商賣	トンズラ小銭	戰鬥時	指令	戰鬥時可 100% 逃脱
商賣	あきんど根性	育成時	自動	工作的報酬增加
クラフト（手工藝）	身代わり人形	戰鬥時	自動	當 HP 變成 0 時，有一定的可能性能復活
クラフト（手工藝）	見よう見まね	戰鬥時	指令	模倣上一個隊員的行動
禮儀作法	英雄的行動	育成時	自動	HEROIC GAUGE 數值增加
禮儀作法	天使之微笑	戰鬥時	自動	可減低敵人通常攻擊所造成的傷害





戰鬥系統解說：

在本遊戲當中，玩者最主要的當然是利用那些伙伴替自己賺錢啦。不過為了提高可玩性，遊戲中亦是有像RPG.般的戰鬥系統。而戰鬥是會發生於一些特定EVENT中以及在每星期末的鬥技場內。而在戰鬥進行時，玩者是可以使用魔法、必殺技等東西。但玩者又如何可學到這些東西的呢？原來當角色某一種能力升到一定情度，角色就會自動學懂。所以若果玩者想自己的角色有各式各樣的才能，可要給他嘗試不同類型的工種啊。而以下就是遊戲中的魔法表及必殺技表，以供參考。

攻略要點：

WELL，其實當大家在這遊戲中渡過那「漫長」的一年的時侯，有很多東西是要注意的。唔，筆者相信最大的問題是會在替各人分配合適的工作這一方面，（搵食艱難嘛）所以這裡也會提供點點心得以供各位參考。希望對大家會有些幫助啦。

遊戲目的是甚麼？

若果玩者之中有看過上一期的故事簡介的話，都知道主角是一名含冤受屈的傢伙。他為了洗脱罪名，就用這一年時間為各村民做牛做馬（還要無恥地拉他的朋友落水），以爭取眾人的支持。唔，所以本遊戲的目的就是要玩者透過替村民工作增加他們對你的好感！但，玩者又如何得知那些村民有幾支持你呢？原來在STATUS畫面（即是在策劃日程畫面中按X鍵）中的右端是有一條顯示帶，這就是主角的HEROIC GAUGE！（英雄指數）在遊戲完結時若這條顯示帶的數值越高即是有越多村民支持你。那麼得到GOOD END的機會就越，大所以努力呀。



嘿？我的薪水是怎麼計算的啦？

在策劃日程畫面中，每項工作也顯示了其基本報酬額的。不過大家不要以為這就是一星期後會收到的報酬，因為中間還包含了很多變數。唔，最主要的當然是角色對工作的完成率啦。（工作還未完成就要求人家出薪水給你，未免太過份了吧？）若果角色對該項工作的完成率是高過100%，僱主亦是會有額外獎金給你的。而另外一個變數，就是該項工作的要求LEVEL倍率。唔不明白？即是若角色所持的LEVEL是高過該項工作要求的話，就又會有額外的報酬。唔，所以若玩者想增加收入的話，就可調配他們去做其熟悉的工作。



善用每個人物的屬性：



其實在那10位可被玩者選為伙伴的角色中，每個角色皆有其獨特的性格及屬性，好像那個男仔頭LISA學戰鬥術呀、護身術呀這些東西就很快上手，一會兒就可升一個LEVEL，不過卻對禮儀作法啦、舞蹈啦這些東西提不起勁。反之那個女人湯圓ALEPH就對禮儀作法、舞蹈這些東西十分在行，但卻學來學去也學不成戰鬥術這些東西。所以在遊戲的初段玩者可要因應各個人不同的屬性來分配工作，一來可以提高工作效率，二來也可以令到他們某方面的能力高速成長。

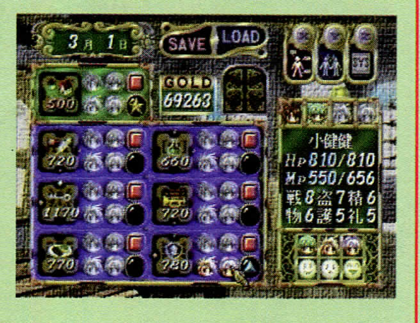
不可思議的學習能力：

剛才提及過，在遊戲的初段，玩者可分配角色去幹他們熟悉的工作。唔，那麼到後段他們豈不是學不到其他的東西嗎？WELL，其實大家也不用擔心這點，因為遊戲中每個角色皆有不可思議的學習能力！唔，比方在策劃日程畫面中的工作卡顯示出該項工作是需要有護身術方面的技能，而真正的職位原來是醫院的看更，那麼角色就會學到醫學方面的知識，令他的醫療術LEVEL提升。（唔？做看更學醫術？！）WELL，所以到了遊戲的中後段，伙伴們好一些能力就會不知不覺的被提高了。（就連玩者自己也不知……）



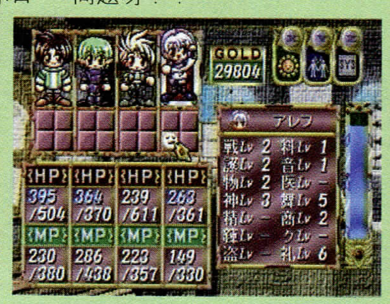
跟伙伴一起合作完成工作吧！

唔，其實當玩者替各人分配工作的時侯，都會有個成功率顯示出來。若果玩者希望增加某個角色對該項工作的成功率，就可以配其他伙伴跟他一起工作！！不過當然不是胡亂的調配啦，最好是一個對屬於該種工作屬性或者對該能力有一定LEVEL的角色。唔，比方玩者想催谷CHRISTOPER的戰鬥術，就可以分配LISA跟他一起參與關於戰鬥術的工作。不過玩者要注意的是，就算是四個人做同一項工作也好，薪酬亦不會特別增加的。雖説如此，但角色的能力值就會升得較快。



照顧各伙伴的心理狀況：

唔，角色們有各式各樣的心理狀況可説是育成SLG.的一大特點。當然這元素也包含在這遊戲的系統內。若果要解決各人的心理問題，可以在休日跟他們一起出外遊玩來解決之。（現實生活中請找社工）不過有時玩者亦可避免做一些令他們情緒有問題。好像時常給他們做一些完成率高的工作，那麼就很易令他們自信過剩；反之若他們的完成率持續偏低，那麼就會令他失去自信。若果玩者不理會伙伴們的心理問題，久而久之就會有罷工或者工作表現欠佳等情況。所以玩者一定要正視這個問題呀！！



遊戲開始：

哈哈，說過一些玩此GAME的點點心得後，以下就是筆者在玩本遊戲時所遇到的事件及我對分支的選擇。而筆者所選擇的伙伴分別是那個很喜歡泡妞、有一頭銀髮的的阿利夫（ALEPH）；原本在防具店工作、說話不大客氣的妖精艾露（ELLE）；以及言行舉止皆與男孩子無異的莉莎（LISA）。唔，希望這篇文章可提高大家玩本遊戲的樂趣。

四月七日 捕足寵物的正確方法（正しいペットの捕らえ方）：

由於今天的天氣非常好，所以我就跑到去公園散步兼散心。怎料在這裡卻遇上那個有錢女瑪麗亞，原來她正找尋著她的寵物。（無聊！）而在不大願意的情況下我亦要加入戰陣。（無奈！）而在找尋途中，居然遇上警備團團長女兒多莉莎及艾露。而艾露這個口沒遮攔的傢伙更與瑪麗亞吵起上來。不過最後還是決定艾露踏著我肩頭的將躲在樹上的小寵物捉回來。但卻失敗了，而且我們更連人帶樹枝的掉下，而我就叫艾露立即跳落地面。雖然我倆都沒事，但那小寵物卻始終捉不到。而事件亦在艾露及瑪麗亞的吵鬧聲告終。



五月十四日 遺留下來的東西（落とし物です）



今天是我們假期，於是乎就跟莉莎一起出來遊玩。在洋服店中，老板娘發現有位人客把錢包遺留在店子中，於是乎我跟莉莎就自告奮勇的去找尋物主。我們沿著店前的路向前找，但是我們問過雜貨店的老闆及餐廳的侍應也沒有結果，於是乎我們決定將這錢包拿去役所處。在那裡又巧遇多也醫生，得知由羅好像身體不適，於是乎便跑到她的家去看看。來到這裡，卻有位不大有善的人找他。哎，他可不是洋服店老板娘所說的錢包物主嗎？不過多也醫生卻說他是通輯犯，故此還是把錢包交給警方較為安全。唔，雖然我們今次是把失物的物主找到，但卻不見到做了甚麼好事。

四月二十七日 泡妞大作戰（ナンパ・ウォーズ）：

可惡呀，那個阿利夫很喜歡泡妞就已經是全村都知道的事實，但今次這個混蛋竟然把我拉下水！事源今天本來約了他在PATTY所開設的櫻花亭見面。怎料寃家路窄，卻碰上風來坊的情場殺手一加爾！（不是打FINAL FIGHT的那個）正所為一山不能藏二虎，加爾便提議作一場比賽，誰勝出就可成為NO.1的情場殺手。而比賽的方法就要奪取亞莉莎的歡心！不過幸好比賽在未開始前已結束。正當加爾想跑去亞莉莎處時，卻被那個暗蠻著她的傻瓜警察阿魯比找著，還要喊打喊殺的在櫻花亭中嚷過不休。唔，事情總算平息了吧，不過加爾的下場我就不敢想像了。



六月十四日 BIG TREE

在風和日麗的日子裡，最美好的事莫過於行行公園呼吸一下新鮮空氣。不過今天我跟艾露就遇上一件驚險萬分的事。剛才正當我們行公園的時候，發現一名小男孩正在一棵大樹上爬來爬去。突然之間，這棵樹卻倒下來。於是乎艾露就以自己的力量支持著大樹，而我就用這段時間跑上樹上將那男孩救回來。不過當我把男孩救回地面後，卻發現艾露開始支持不住了，而我也立即去幫她一把。不過兩個人的力量始終有限，我快支持不住了！幸好在這時阿魯比及時出現，也把我們救出來。哈哈，雖然這個傻警察是衝動了點，但有時也蠻有人情味的。



五月十一日 自滿（プライト）

呼，辛苦了一整天，黃昏時侯在亞莉莎的店子裡碰到莉莎，於是我便問她甚麼風吹她來呀？但她好像知吾以對似的。就在此時，亞莉莎卻出現碰將這悶局打破，而且還弄了些莉莎最愛吃的意大利薄餅出來。唔，看見她那開心的樣子，看來她心底裡也是一個不折不扣的女孩子來哩。不過就在此事，那個傻瓜警察阿魯比卻闖進來。而且還跟莉莎發生口角，還差點兒打起上來。幸好亞莉莎又及時出現，而阿魯比看見亞莉莎便非常害羞的溜掉。（真是一個沒出息的傢伙……）不過經過此事，我對莉莎的了解也加深了。



六月二十七日 GOODS NEWS



今天在多莉莎口中得知一個令人震奮的消息，就是找到可治好亞莉莎的藥了！不過此藥的原料卻要在「天窗之洞穴」中方可找到。於是我們一行人便跑去取藥。而這裡亦開始了那擲骰遊戲。除了玩者一行人外，更有阿魯比及謎之男哈米度跟你一起玩此遊戲。而玩者的目的就是要盡快跑到去終點。不過在終點前玩者卻要打那實力平平的波士洞穴之番人。而當玩者完成迷宮後，這個洞穴之番人就會變成謎之男SHADOW，而他更與主角含寃受屈一事有莫大的關係！而當主角將那些草藥取回家後，始發現原來這種藥是對先天性失明沒有幫助的。但亞莉莎亦樂於現狀的接受現實。

七月四日 魔法耳環
(マジックイヤリング)

唔，這又是一件關於女孩子之間為了些小問題而鬧翻的無聊事。話説這天我跟艾露、瑪麗亞及多莉莎跑到去櫻花亭吃東西。在飲飽食醉後，瑪麗亞就發現原來在艾露的大耳朵(人家是妖精嘛)上是掛著一對精緻的耳環。而瑪麗亞也嚷著要拿來看，那艾露唯有給她看過飽吧。但看罷，瑪麗亞卻説這是魔法輔助道具，還取笑她身為妖精居然要用這些東西才可使出魔法。唔，我覺得瑪麗亞講這些話實在太過份啦，於是便罵了她兩句，而瑪麗亞也知道自己説錯了些甚麼。而大家的話題又回復到食物上。呼，總算不是吵鬧收場吧。



七月十三日 被血色沾染了的月亮
(月は血の色に染まり)



嘩呀呀！不得了！那個傻警察阿魯比今天竟被一個神秘人所襲擊，而且還受了傷現在進了醫院。究竟哪個傢伙這麼利害能把阿魯比打倒呢？迷惑的我還有莉莎就跑去醫院問過究竟。但阿魯比所知的不多，只感到對方可不是人類，是一個每馮月圓之夜就會出現的東西……。跟著我再受到PETE的指引，來到公園處。來到的時侯，只見莉莎正跟一位面帶邪惡的男人對峙。原來他就是莉莎的殺弟仇人—紅月！然而在我跟莉莎的合作下，總算把他打走了。但，究竟紅月的真正身份又是甚麼？

八月十二日 HOT FLOOD

今天可説是我近來最不幸的一天了。話説在今早，突然從門口沖了大量溫泉水入來。呀，原來是山上的泉水輸送管爆了。而且艾露更先行一步跑了上山協助搶救。而我們一行人也跑去看過究竟。上到山，我就借助魔法道具的威力希望能把那上泉水移到別處。怎料，在移動到半空中魔力消失了，而大量熱騰騰的泉水亦從天而降！嘩！幸好我及時使用魔法弄了個防禦罩出來，大家才沒事。就在此時，工人終於找了那硬化劑回來。而我也自告奮用的跑出來作修補。怎料一跑出去防禦罩那些熱水就湧過來，如是者我也昏了過去。一覺醒來，發現自己已身處亞莉莎的店內，全身發痛，而我搞出來的爛攤子也是艾露替我弄妥。唔，真掉面哩。



八月十四日 你是木偶
(君はマリオネット)

又來到一星期只得一天的假期了，而今天我就來到艾露的武器店內。一入到去，只見艾露的助手拿著一支武器似的東西在手舞足蹈。突然之間，從這東西內射出一條光線照到艾露的眼內。之後不可思議的事就發生，艾露竟然像一個木偶般完全聽我的命令。而那個助手就嚇得溜了出去店子外。唔，利用一下這個機會問她喜不喜歡我吧，不過就在此時那助手卻跑回來，還説甚麼已知道解咒的方法，不過又是失敗的，跟著他又溜走了。唔，還是不要錯過機會，作弄她一番吧。正當玩得投入的時侯，阿魯比闖進來，而我就利用艾莉跟他們作個大混戰！不過到頭來還是兩敗俱相，而艾露的助手終於找到解除咒語的方法，把她救回來。

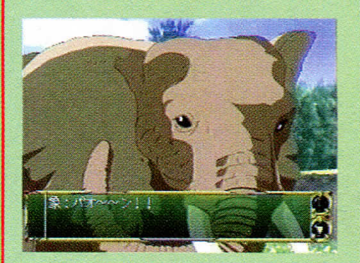


八月十四日 賭博大作戰
(ギャンブル大作戦)



可惡，阿利夫這個混蛋又為我增添麻煩了。事源今早有個收數佬來到亞莉莎的店子內，説阿利夫在他的賭場把錢輸光了，現在要追債債。當我得知此事後，便和多莉莎及莉莎跑去賭場看過究竟。這時阿利夫正與一名賭客進行比賽，為了使阿利夫勝出，便暗地裡叫多莉莎用魔法幫他一把。唔，果然勝出了。而接著阿利夫就要接受賭場主持人的挑戰。WELL，正所謂一不做二不休，今次多莉莎再次利用她的魔法令阿利夫勝出。原來阿利夫跟賭場主持人有個協議，就是若他勝了，主持人就要讓其女兒有出外結織男孩子的機會。不過，由於阿利夫打敗了她的父親，反而惹怒了她哩。看來事情已弄巧反拙，阿利夫所做的也白費了。

九月十日 尋象記
(エレファント・ロスト)



麻煩的事接二連三在我們身邊發生。繼溫泉水成災後，今回又來個馬戲班走失大象。而我們這班無事忙的又自告奮勇地去找牠回來。唔，我們在災害策劃中心、馬戲班及水晶屋處找了點線索。得知大象可能會去有水源的地方。於是乎我們就跑到湖邊。呀！果然發現大象的蹤影啊。除了大象外，更遇上拿著麻醉藥的多也醫生。原來他是災害策劃中心派來的醫生，負責將大象帶回馬戲班。但其實捉大象又何需用到麻醉槍的呢？我們在湖邊的四周拾了些果實，再利用這些果實引牠回到馬戲班處，那不是更方便快捷嗎？如是者，事件就是這樣的被圓滿解決。

攻略一族

九月二十一日 食薄餅大賽
（ピザ・ファイト）



大家也知道莉莎是一位很喜歡吃薄餅的女孩子吧，但原來她對薄餅的喜愛已到達如斯地步。今天是休假，於是乎便想跟莉莎一起去公園裡逛逛。怎料在這處卻舉行了一個食薄餅大賽，我當然參加了啦。奇怪的是，在參賽者當中有一名叫薄餅檬面俠的傢伙，但從她的聲線及語氣，傻的也知道她就是莉莎。不過她既然要扮鬼扮馬的來到參賽，當然也有她的原因，所以我也沒有將她的身份拮穿。在比賽的時侯，她竟然兩塊薄餅一起吃！到最後她也贏取今次比賽的冠軍，獎品就是一年吃薄餅不用錢。對她來説這份獎品也蠻不錯吧。

九月二十七日 麻煩的生日
（トラブル・バースディ）

又來到玩擲骰遊戲的EVENT了。原來今天是多莉莎的生日，不過她卻離家出走，於是乎我們便四出找尋。當我們來到一個森林時，卻遇上一隻長毛怪，原來牠被SHADOW所騙，以為多莉莎是對牠們不利的人來，於是乎就要把她帶到山頂那條惡龍處，以示懲罰。如是者我們四個還有阿魯比便上山救人。由於今次參與遊戲的隊伍只有兩隊，所以是比較易玩的。唔，無論是哪對先經過終點，最終主角一行人也要跟山頂那條惡龍決一死戰。不過原這這條惡龍的真身就是SHADOW！與此同時多莉莎的爸爸及阿魯比也趕上來。而多莉莎知道爸爸是這麼關心她的後，也不再任性了。



九月二十八日 黑亞莎美之歌
（黒アザミの唄）

又來到假期的日子了，而今天我就跟阿利夫去國立圖書館看看書。不過來到才知道，他的目的並不是看書，而是泡圖書館管理員依芙！但看來依芙也是一個機會主義者，她説跟阿利夫約會不是不可以，不過要在日落之前採二千枝黑亞莎之花回來！呼，誰叫我跟阿利夫是朋友，沒法子，跟他一起去採吧。而從依芙口中得知這種花在湖邊非常多，所以我倆就真的跑去採了二千枝回來。但是，回到圖書館後，阿利夫因為太累而不支倒地了，而他跟依芙的約會亦因此泡了湯。



十一月十三日 心中見到的東西
（心に見えるもの）

心急想手刃紅月的莉莎，今天跑到警備隊處説想加入警備隊，但當隊長知道她想加入的原因後，就拒絕了。不過，卻告訢我們若想了解打倒紅月的方法，不妨去找找湖邊的老人卡西魯。就在找卡西魯之前，在武器店借來了極強的武器龍之骨，但當跟紅月對戰時卻完全起不了作用。何解呢？在請教過卡西魯後，他説紅月只是一個亡靈，並沒有實體，若想找出打倒他的方法，去東行找一棵會唱歌的花吧。結果我們沿著河邊走，終於找到那會唱歌的花。而莉莎還把這花帶回卡西魯處。但原來，這花只是卡西魯製造出來的幻影，用來試練莉莎的心，結果試探出莉莎的心仍懷有仇恨。而他更説莉莎是不能戰勝紅月的。説罷就消失了。只餘下我望著已竭斯底理的莉莎在叫喊。



十一月十八日 由古代來的訪問者
（古代からの訪問者）

呼，嚇死我了，今天竟然有隻木乃伊跑了入店子裡，欠些兒引起騷動。但經過追問後，發覺這原來是一隻迷了途的木乃伊。沒法子啦，我們唯有帶他回去切石場附近的遺跡吧。經過了木乃伊的指引，我們在砂礦場中找到一個銅像，但是這個銅像卻是沒有頭的。而木乃伊卻説我們要盡快找到這個銅像的頭，若找不到它的頭，遺跡內的木乃伊將會發生不可思議的事。我們繼續向礦場的內部找，不過已經太遲了，遺跡內的木乃伊一個個跑出來向天嚎叫，而且還開始溶合起來，成為一隻巨大的木乃伊。最後引渡我們來的木乃伊也難逃被溶合的厄運。「現在我所守護的君主已不在了，我亦不想孤獨的生存著。不過也多謝你們給我快樂的一天……。」這是木乃伊消失前在艾露懷中講的最後一句説話。

十二月一日 爛醉如泥的女孩
（へべれけ・れでい）

由於今晚亞莉莎沒有弄晚飯，所以我們四個就跑出去「搵食」。正當我們行過公園時，阿利夫突然聽到女孩子的聲音。啊，原來有位爛醉如泥的女孩在這裡遊蕩著。WELL，我們這班正人君子的，當然要幫她一把啦。而我就提以不如送她回家吧。不過這女孩醉得非常利害，根本問不到她姓甚名誰、更問不到她身居何處。於是乎我就提議不如替她解解酒啦。於是乎阿利夫就立即從科學研究所中取得解酒特效藥。那女孩子飲過後，酒氣盡散。但清醒過後，也認不到阿利夫，而且邊邊喊邊嚷的溜走了。WELL，雖然我們今次是幫到人，但阿利夫的大計又泡湯了。



十二月十七日 犯人是誰呢？
(犯人は誰だ！？)

今天一大清早，多莉莎及由羅凶神惡殺的跑到來店子裡，口口聲聲的説甚麼莉莎偷了她們的東西，要她快快交出。而莉莎當然不甘被冤屈，於是乎就跑到去由羅的家找尋線索。怎料卻在這裡遇上PETE，他説馬戲班又有動物走失了，不過今天是一隻用刀很棒的猴子。於是乎我們一行人又跑去找牠。終於在我們在河邊找到這猴子了，不過牠卻説若果要取回由羅她們的東西，就要跟牠作一場飛刀比



試，方法就是要用刀插中MELODY頭上的蘋果！不過正當比賽要開始時，生果店的老闆卻跑過來説這個貴價蘋果是他所有的，速速交還！亦因為如此，比賽亦不成了，而我們只好硬巴巴的從猴子手中將物件取回來。

十二月二十七日 艾菲路特大武鬥會
(エンフィールド大武闘会)

一年一度的艾菲路特大武鬥會又開始了，這個盛會我豈有不參加的理由？不過在賽事舉行途中卻發生意外，就是大部份的參賽者都食物中毒。據聞醫院及老人卡西魯處皆有解藥。而我就選擇去卡西魯取。



如是者，又開始擲骰遊戲了。而今次的參賽者除了有我們四個外，更有阿魯比及謎之男哈米度。幾經辛苦，終於在卡西魯處取到解藥及將各參賽者醫好，原來又是那個SHADOW搞鬼，但總算把讓比賽繼續。不過當我來到總決賽時，對手竟是一名小孩子！他在比賽之前要求我讓他取勝，而我也答應了他。因為他是利用那筆獎金來救助孤兒院。所以我此舉雖然少了收入，但卻贏取了村民的信心。

一月七日 美男子
(ビューディフル・マン)

由於今天是假期，所以就相約了阿利夫出外遊玩。在店子裡，阿利夫説想買多一頂帽子。沒所謂吧，於是乎就陪他到洋服店瞧瞧。在洋服店裡，他不但口花花的吃售貨員豆腐，還左試右試才找到頂合心水的。(真婆媽！)不過就在此時，那個警察阿魯比亦來到。這兩個傻瓜又為了甚麼美男子的稱譽而要作場比賽，而比賽的方法就是猜下一個入到來的是誰。(無聊透頂！)怎料下一個入來的卻是亞莉莎。而那個沒用的阿魯比又是面紅紅的溜走了。而這場無謂的比賽亦就此結束。



一月十日 他的名字是風月
(その名は風月)

今晚村中又發生劍客傷人事件。但今晚又不是月圓，應不會是紅月所為吧。但無論如何，還是去案發現場看過究竟吧。但由於那時警備隊把現場封鎖了，所以我們還是去卡西魯及水晶館處打聽情報。當我們再次返到案發現場時，那隻劍客幽靈出現了，而他的名字就是風月！(不是場所)而且那個衝動的莉莎及阿魯比幾乎要跟它打起上來，幸得給我制止了。最後，我請了風月吃那亞莉莎親手造的蛋糕。原來風月仍殘留在人間的原因，就是未能忙記她妻子所造的小點，如此一來，它的宿願已償，故此也再沒有出現在艾菲路特中……。



二月十六日 美麗的預言者
(美しき予言者)

今天在店子對開的空地上不知何解的聚集了好一些村民在此，在好奇心的驅使下我們便跑出去看過究竟。原來是有位很可愛的小巫女在發表其大預言。説甚麼這條村將會有大災難生，若果大家想避開災劫的話，就要將所有慾念掉棄云云。但那個阿利夫好像對這些沒有興趣，只是努力地想結識這個小巫女。不過就在此時，水晶館的美人占卜師也來到，更巧合的是，原來她跟這小巫女原來是兩姊妹來的。(而且還要有牙齒印)於是乎，一場預言者大戰也爆發了。她倆像失去理性的弄到這廣場弄七八糟，就算我叫阿利夫將此風波平息也失敗。最後還是要驚動警備隊前來鎮壓，事件才告平息。



三月二十七日 在湧出來的危機邊沿
(ほどばしる悪意の果てに)



終於來到遊戲最後一個EVENT了。這天本村附近的火山再次爆發。很多村民也歸究這是我的出現而引起的。為証明自己的清白，我決定查究原因。在卡西魯口中得知，這是由於有人破壞了火山的控制系統。於是乎我便用教堂的秘密通度前往控制系統處，繼而將它修好。而跟我玩這個擲骰遊戲的還有阿魯比及謎之男哈米度。最後，我們終於來到控制系統所在地。原來破壞系統的人又是那個SHADOW！沒法子，唯有跟他作單對單的最終決戰！而我把這傢伙打倒後，他也説出其真正身份，原來他就是我的邪惡意識所衍生出來的一個幻像！(天神&大魔王？)不過無論如何，我也把本村由災難邊沿中拯救回來，而村民們也當我是大英雄的重新接受我。



LOGO





Text：FUKUDA, 天草四郎 時貞
（EMILIA、COON） （RED、T260G、ASELLUS）



ILLUSTRATION:小林智美

艾美莉亞攻略篇

艾美莉亞篇攻略流程





逃出絕望監獄

故事以主角艾美莉亞[エミリア]在自己監倉回想起過去的悲慘事件作開端：當艾美莉亞回到家裏去時，發現未婚夫倫[レン]被一名戴着類似樸克牌中鬼牌之面具的神秘男子JOKER[ジョーカー]所殺死，後來被警方誤會以為是殺人犯將她囚禁在絕望監獄。在食堂進餐時，一名至今已是第6次被捕的女子安妮[アニー]走到艾美莉亞的身邊和她閒談，此時突然響起警報，原來是有關解放之日的通知——在特定日子獄長都會進行自娛活動，這段時間內若有囚犯能夠到達監獄最內部的解放之古文那裏去，就能重獲自由，不過若被警衛們發現打倒則算失敗，當艾美莉亞游說安妮一起逃獄時，安妮說到現在為止仍未有一人能夠成功……是夜，就在艾美莉亞獨自留在監倉時，安妮帶同另一名女子麗莎[ライザ]到來，說不如3人一起逃離這裏，跟着便從床底的缺口離開。向前行不久她們發現通往下一層儲物室的洞口，跳下後麗莎連忙拉艾美莉亞進儲物櫃內，以避開警衛的視線，記着當開啟第2排儲物櫃右側的寶箱時要馬上藏身於櫃內，否則3人就會被守衛捉住GAME OVER。不斷向前行直到佈滿紅外線偵察器的房間，由於帶備了紅外線眼罩的關係，因此便能看清房內紅外線的位置。通過這兒後眾人在調查右邊的門時麗莎發現開啟此門的密碼改變了，於是便叫艾美莉亞和安妮一起循左上方的鐵管離開，臨走前麗莎說了句「路法斯[ルーファス]一定會在那裏等我們的」，艾美莉亞聽後不明所以。正當她們行到水管盡頭、麗莎使勁地弄開鐵枝以露出通道時，一頭大蜈蚣[ニドヘッグ]向3人襲擊，將它打敗後只要觸摸大岩石取得解放之古文便可離開這所監獄。





加入秘密組織

經過逃獄一役後，回復自由的艾美莉亞返回已故愛人的居所去，這時JOKER再度現身，並企圖將她強行擄走，幸好在這兒巡邏的路法斯及時出現，JOKER見狀馬上跑掉，而艾美莉亞則不支倒地。醒來時，她發現身處於一間陌生的餐廳內，當跟隨路法斯從餐廳後門向貨倉行時，她再次遇上安妮和麗莎，原來路法斯是她們的領袖——秘密組織GRADIUS[グラディウス]的其中一名幹部，隸屬於九龍地區的指揮官，為了捕捉JOKER而四出巡邏調查，碰巧遇到JOKER企圖擄走艾美莉亞。路法斯對艾美莉亞說JOKER的目的是為了得到能釋放巨大能量的古文明神秘物質CUBE[キューブ]，因而三番四次接近她，當路法斯問艾美莉亞願意與否加入他們一伙人對付JOKER時，她說還需考慮多一會兒。和安妮、麗莎與及其他人交談後，艾美莉亞覺得路法斯是值得信任的人，因此便到右邊的貨倉找他，向他說「留下來」[ここに残るわ]。雖然已正式成為組織的一員，可是艾美莉亞畢竟是模特兒出身，無論體格或戰鬥技巧都有待磨練，因此路法斯便叫安妮去協助艾美莉亞特訓，先要通過射擊訓練，接着在實戰訓練中只要能由地下水道返回餐廳去便OK。





自由行動 尋找古文

當順利完成實戰訓練返回餐廳去找路法斯時，他對艾美莉亞的表現感到滿意，並說由於目前發生了阻滯，因此未能確實給予下一個任務，於是便叫她自由行動，艾美莉亞卻不知道有甚麼可做，追問後路法斯提起古文之石一事，對她說不如到多凡去看看，以取得有關另外3枚古文的情報，說畢後再和他談話可獲得一筆軍資金用作添置裝備，記着離開前先到左邊貨倉與餐廳門口找安妮及麗莎入隊。在正式進行冒險前，相信各位還記得「同伴越多越好」這句說話吧，因此在出發往多凡時應先往史克勒布那裏去，在酒吧找紐特[リュート]、美玲[メイレン]和冠[クーン]3人作為同伴（很可惜，不諳機械的艾美莉亞無法拉T260入隊），跟着在返回九龍之前分別再到路米拿斯[ルミナス]與及舒拉古的武王的古墳找魯治[ルージュ]和路法斯入隊。人齊了後只要在九龍的領域船發着場乘坐領域船，就會引發起墮進巨大怪獸德渣的事件（詳情請參閱上期），和飛鴻[フェイオン]交談時若選擇「請你幫忙」[協力する]他就會加入隊中，只要分別取得活力之古文、保護之古文與及勝利之古文就算完成第一個任務，留意只有艾美莉亞、安妮與麗莎能夠得到印術的資質。





神龍國武術大會

成功取得印術的資質後，艾美莉亞等人便返回九龍去找路法斯，看看有甚麼新任務，這時路法斯對眾人說現在神龍國正舉行一個蒙面武鬥會，聽聞JOKER會在會場現身，於是便問誰人有興趣參加，藉以滲入大會查過究竟，艾美莉亞誤將蒙面武鬥會聽作為「蒙面舞踏會」，以為只是一個舞會於是便毛遂自薦參加，臨行前路法斯再三叮囑要記緊帶備面具，否則就無法參賽，並叫麗莎陪她一起出發（由於現在開始發生的是強制事件，因此記着在進入房間前要先SAVE）。在神龍國的會場艾美莉亞看到有很多人到場報名，更換衣服後得麗莎的提點才知道自己擺了烏龍，可是既然已接受了任務便不能就此退縮，唯有硬着頭皮繼續任務。向負責報名的工作人員說外號是粉紅老虎[ピンクタイガー]後便正式進行比賽，由於比賽途中是不會補回所消耗之WP的，因此要好好分配。經過3場初賽後就會進行決賽，不過對手是能回避各種物理攻擊的假面巨人，結果當然是不敵而敗，就在這時艾美莉亞在觀眾席上看到JOKER的蹤影，於是便連同路法斯、安妮和麗莎一起追捕。不斷向前行艾美莉亞看到JOKER在眼前消失，連忙追過去後在城堡盡頭找到3名不甚有善的人，當詢問JOKER究竟到了哪兒時會遭到他們攻擊，解決他們後發現JOKER的去向不明，唯有先返回基地再作打算。





兔女郎作戰計劃

返回總部後可先向路法斯取得軍資金，然後隨便找些活動做，過一會後才回九龍查詢任務；順帶一提，由現在起若和左側貨倉的男子交談可選擇改變穿著的服裝。一會兒後艾美莉亞回九龍找路法斯，他要求她到以賭場著名的柏卡蘭去扮演兔女郎，可是艾美莉亞卻不願意，路法斯唯有另叫安妮和麗莎行動，不過當艾美莉亞聽到JOKER會在那裏出現時又改變初衷要求參加。到達柏卡蘭後，穿起兔女郎服裝的艾美莉亞扮相相當神似，接着便向賭場內的客人們收集情報，往上層時發現JOKER行過，連忙追過去，其餘的兔女郎告知他已乘電梯到停車場去，於是跑到停車場去，正當要爬進地下水道時麗莎和安妮趕到加入。四處調查時3人在地精族[ノーム]的洞窟內找到欲騙取地精族人錢財的JOKER，當他看見艾





美莉亞便用計引地精們包圍着她趁機逃走。繼續向前行艾美莉亞找到一頭巨獸，將它打敗後發現地上有一枚閃着光芒的紫眼石[パープルアイ]，和倫送給自己的一模一樣，安妮她們說這應是JOKER的詭計，企圖動搖艾美莉亞的心。

滲入敵方陣地

完成扮演兔女郎的任務後，可先回九龍找路法斯取軍資金與及自由行動，接着再回轂部時路法斯要求艾美莉亞獨個兒潛入TRINITY[トリニティ]λ基地去，藉以接近企圖從TRINITY的逸勞圖[ヤルート]司令處取得有關CUBE情報的JOKER，他說在適當時候便會製造混亂，叫艾美莉亞趁機去調查JOKER與逸勞圖的關係，她說自己無法勝任這個艱巨的任務，可是路法斯卻說逸勞圖是個無女不歡的傢伙，只要運用美色便能輕易接近他，艾美莉亞聽後斷言拒絕，隨後她與麗莎把酒談心，麗莎說起過去的經歷時艾美莉亞感到昏昏欲睡，原來路法斯在酒裏放了安眠藥，目的是要強行將她送到TRINITYλ基地去執行任務。醒來時艾美莉亞發現已身處於基地內，由士兵的帶領下她被送到類似夜總會的房間，





看到有很多不同種族被捉來的女子，得知全部都是怪物般的逸勞圖之收藏品，這時她發現JOKER就在眼前，同一時間基地產生大震盪並且停電，回復電力時JOKER與其他人已失去蹤影，她便離開房間四出搜查，在房外找到艾茜露絲[アセルス]與白薔薇加入，得知這次騷動原來是她們的朋友蘇魔[ゾズマ]所造成，於是往上層將蘇魔救回後便逃離這裏。

闇之領域安布魯

雖然總算完成了TRINITYλ基地的任務，可是仍捉不到JOKER，唯有等待下個機會出現，艾美莉亞從路法斯取得軍資金後便再次自由行動，為應付日後的戰鬥因而決定到路米拿斯去取得陰術的資質，只要和販賣陰術的老伯交談就能進入闇之領域安布魯，記着所有怪獸、機械人、陽術持有者與及陽術資質者是無法進入闇之領域的。進入安布魯後艾美莉亞發現自己的影子被儡走，於是連忙向上行找回它，在和各個影子交談時遇到妖魔西倫斯[サイレンス]的影子，雖然可找他入隊，不過要在通過這事件回到路米拿斯找他才會成為同伴。由左上方的鐵閘可到達另一畫面，右邊有發售傷藥與防具的商店，艾美莉亞從左下方的通道到達一間地上佈滿影





子的房間，先和各影子接觸令它們移到右側去，然後再在右側找出和自己相同的影子（其餘的是怪獸），最後可在迷宮盡頭找到那個影子，和它接觸就會展開戰鬥，敵方是和玩者隊中5名人物相同的影子角色，只要將它們打敗就能得到陰術的資質，加以修練就能領悟到各種上級陰術。

全軍總攻擊

回到九龍後路法斯叫艾美莉亞再度潛入TRINITYλ基地，因上次事件過後逸勞圖因失職而被撤走，於是便叫曾經到過那裏的她去和新司令接觸，和上次不同這回並不會有人從旁協助。由外圍進入的艾美莉亞在基地範圍內四處搜索，仔細調查各房間後並沒有特別發現，於是便從上次逃脫時的地方離開基地。返回九龍後先作補給作好準備，然後再找路法斯進行全軍總攻擊，只要選擇「準備好了」就會進入最終戰鬥，鏡頭一轉眾人到達了名為可忘記聖堂的地區，不斷向右行在橋上遇到擋着去路的敵人，將它解決後再向前行艾美莉亞看到一片蔚藍的景色，浮現起一種想將JOKER全部忘記的感覺。在盡頭她找到一間教堂，頓時回想起原本和未婚





夫倫結婚情景，於是在安妮和麗莎的慫恿下穿上婚紗等待敵人的來臨，過了一會最後頭目終於現身，它的實力非常高強，尤其是絕招天罰更是可怕，幾經艱苦才能將它擊敗。離開教堂後，艾美莉亞在外面遇到前來的JOKER，要求和他合作共同擁有CUBE的力量，這時艾美莉亞舉起手鎗……

冠攻略篇

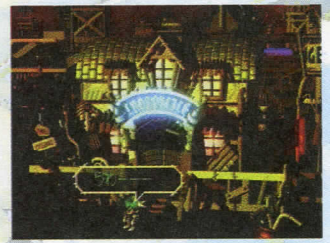
冠編攻略流程

瑪古美魯[マーグメル] → 史克勒布[スクラップ] → 九龍 → 德渣 → 舒拉古 → 柏卡蘭 → 曼克頓[マンハッタン] → 澳美[オウミ] → 約克蘭[ヨークランド] → 絕望監獄 → 莫斯比尼布[ムスペルニブル] → 瑪古美魯

為拯救故鄉而冒險

主角冠是來自夢幻般的領域瑪古美魯，從婆婆處得知瑪古美魯以前是一個美麗的世界，不知為何現在卻變成廢墟一樣。和同伴們交談時，冠被告知長老有事要找他，於是便到左上方長老的居所那裏去，長老對冠説瑪古美魯原本不是這模樣的，接着將一枚擁有魔力的指輪──「守護的指輪」交給冠，冠發現指輪內側刻有「請收集我的兄弟們」這句話，原來是這枚指輪的請求，只要到各個不同領域去搜集其他指輪，集合各指輪的魔力就能拯救瑪古美魯。説畢冠的身旁出現了一個傳送區，長老對冠説挑選他的原因是夢境的關係，接着冠便變成人的模樣跳進傳送區裏去。不一會，冠便身處於以取得同伴為著名的史克勒布，在酒吧內分別和各人交談，除知道在舒拉古是藏有一枚指輪外，還找到紐特、T260和指輪研究專家美玲加入，原來美玲亦聽聞過瑪古美魯所發生的事，她告訴冠知道其餘指輪的所在地，應該可以幫上一把的，臨行前稱呼冠為狗仔的劍豪，元也會成為同伴。





工廠智取指輪

離開酒吧後5人進入了北面的加柏雷洛事務所[カバレロ]，美玲向工廠主人加柏雷洛索取指輪，不過加柏雷洛卻説要美玲陪他才肯交出指輪，經過考慮後美玲為了取得指輪決定答應那斯的要求，跟隨他從後門離開前往工廠。隨後在酒吧等待着的冠等人始終不放心，於是便計劃出發去營救她，由於工廠正面入口被守衛重重包圍着而後方的防衛則較弱，於是便決定由元與T260在正門製造混亂引來守衛，讓冠與紐特從後方潛入營救險被污辱的美玲。當冠等人和正門的元與T260會合時，他們告知加柏雷洛與其爪牙們逃進了工廠，好像要伏擊各人似的，不過為了取得指輪無論有多危險也要去，留意在工廠大樓附近的建築物是收藏了不少秘寶的。進入工廠後若遇上敵人在戰鬥中會遭受加柏雷洛爪牙們的「敵之援護射擊」，因此要利用各開關掣來解決他們，先啟動入口右側的掣來夾走左邊的鎗手，然後從右方缺口經由樓梯到達2樓啟動右邊的掣來撥走另一名鎗手，接着到左方啟動開關來夾走下層擋着掣的木箱，然後返回1樓到那個掣去夾走左下方的鎗手，跟着將左上角的開關啟動令木箱升起，再回2樓夾起那個木箱壓向最後一名嘍囉便可。將全部爪牙解決過後，冠等人便到左上方去找加柏雷洛算帳，將他的4台機械人消滅後他原想以10000元代替指輪，結果在美玲的威逼下他乖乖交出其商人的指輪。





女盜賊諾曼德

取得第2枚指輪後冠便乘坐領域船返回九龍，到達後美玲將她所知其餘6枚指輪的位置告訴冠，接着冠便可隨意到絕望監獄以外的各領域去取得指輪。當他到領域船發射場去乘搭領域船時，途中船會被巨大怪獸德渣吸進體內，落船後眾人看見兩名盜賊，冠上前將之打倒後領域盜賊團首領諾曼德[ノーマッド]就會出現，當她看見飛鴻走過來時就帶同手下一起跑掉，此時美玲質問飛鴻他理應是在京那裏進行精神修練的，飛鴻答道他亦是被吸進德渣裏去的，此時非常傷心的美玲跑掉不斷飲泣，冠於是追過去安慰她。

一直向前行就會到達飛鴻的巢穴，向飛鴻説出此行目的後他表示雖然不知道擁有指輪的人身處何方，可是諾曼德應該會知道，於是他便和冠等人一同出發擔當嚮導。在飛鴻的指示下眾人到達了諾曼德的巢穴，向她索取指輪時她叫來大量部下攻擊冠並逃跑掉，向前行會再次遇到諾曼德，她會再叫出部下來攻擊冠，將他們解決後可從她逃走的地洞到另一區域，臨行前飛鴻會加入成為同伴。

在盡頭的薄膜後方傳出求救聲，冠等人進入後發現諾曼德正被德渣的心臟纏着，將心臟打倒後諾曼德會把盜賊的指輪交出，眾人在德渣產生巨大震盪時馬上逃跑，可是飛鴻為了搜索尚未逃跑的人因而離開，結果美玲與冠在入口處等，當冠走向入口兩次後飛鴻便會出現，和眾人一同離開。





被老鼠搶走的指輪

往舒拉古進發後在「街」向右下方公園內的小童打探情報，其中一人會將濟王的古墳的入口位置告訴冠，根據紐特篇當時那樣在古墳內取得3件神器，然後分別放在祭壇上令石門開啟，走入墓室行近石棺時濟王突然從石棺中爬起來，以為眾人是盜墓賊，這時冠將到來目的告訴濟王，濟王憑指





輪的感應得知冠沒有說謊，於是把戰士之指輪交出並且加入隊中。

返回九龍後美玲說其中一隻指輪的主人現在不肯將指輪出售，於是便前往柏卡蘭找他交涉，結果在賭場下層酒店內的第一間房找到他，當他打開夾萬時發現有一隻老鼠把指輪搶走，經過一輪追趕戰終於在地精族人的洞窟捉到那隻老鼠取回勇氣的指輪。

接着便要到約克蘭中央那間大屋，從村民得知住在這兒富豪的女兒患了怪病，不少名醫術士也無法解開箇中原因，聽罷後冠等人進屋便到2樓觀看那女孩的病情，走近時發現她被一隻病魔所纏繞着，無論怎樣攻擊也只能眼巴巴看着它逃走，若強行取走她手上的指輪則有可能會殺死她，此時美玲提出不如先返回九龍找醫生看看有沒有辦法。

苦戰病魔

回到九龍後冠在裏通找到妖魔醫生奴撒肯[ヌサカーン]，於是請他幫忙破例出外行醫，結果他答應美玲的要求並成為同伴，跟着再到約克蘭富豪的大屋，歸納所搜集的情報得知這病魔是吃軟不吃硬的，於是在戰鬥中先用較弱的攻擊（傷害少過1000），然後趁它走到女孩身旁吸取其LP時全力進攻便可，勝出後可取得生命的指輪與1000元。

接着便到曼克頓的購物商場去，不過發現價值3000元之策士的指輪已被澳美的領主買走，眾人於是轉乘領域船到澳美，當進入北面的領主之館找領主交涉時，領主啟動陷阱令眾人掉進地下迷宮，經過一輪秘道冠將擋路的巨型章魚打敗，從其身後的通道可返回領主之館的大堂，在2樓找回領主時發現他原來是由妖魔所扮的，它遺下策士的指輪後便消失掉。再回九龍後冠對美玲說要到絕望監獄去，她說趁監獄的定期水電維修時喬裝為修理工人進入最佳，此時麗莎剛巧





行過叫二人到餐廳門前去，結果半信半疑下在餐廳門前找到安妮，她答應為眾人帶路。

冠在監獄入口檢查通行證時剛巧行過的獄長對其身份感到懷疑，最後亦批準他們進入監獄內。跟着安妮行不一會便到達「被囚禁100萬年犯人」的囚室，發現獄長原來就是那名犯人，向他說出收集指輪的用意後便可得隱者的指輪；順帶一提，若先前沒有引發起收集卡的事件，冠就需要取得解放的古文才可離開這裏。

指輪之君的試練

當取得8枚指輪後，冠等人便前往最後一枚指輪的所在地莫斯比尼布，開啟了2樓的門後掌管着各領域指輪的指輪之君對有人能集齊8枚指輪感到相當驚訝，他對冠說若想取得最後的指輪就要先通過他所設下的試練。宮殿內有8間不同設計的小房間，分別需要對應指輪來開門，隊伍需要解破房內所設下的謎題以收集用作開啟通往這裏的鎖匙，只要集齊8條鎖匙就能向指輪之君作最後挑戰，說畢後冠便可返回1樓向各房間進行挑戰。8間房內謎題的難度各有不同，分別有要在9個墳墓內找出藏有鎖匙的1個（找對的話會有音效出現）、共有4人參加的武鬥比賽（需要連勝兩場）、選擇哪件道具的售價較貴（合共需要答中8題）、找尋老鼠到底在哪個木





桶內（估錯會被魔物攻擊）、迷宮遊戲（需要取得全部的金袋）、按掣迷陣打魔物（按地上的掣會出現可撞走敵人的魔物；只要解決全部4隻敵人便可）、針地浮空迷陣（行錯路會遇上魔物，只要跟隨女子所行的路便可）與及血戰熔岩史萊姆（大約30隻左右，它們會作直接扣LP的攻擊）。

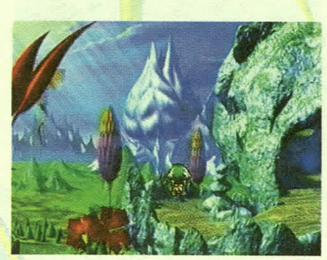
最終戰鬥

只要通過全部8個試練，冠與同伴們就能再找指輪之君進行最後挑戰，這個試練的形式非常特別，達成與否和各人的攻擊無關，只是在乎於能否取悅指輪之君——在指定回合內隊伍需要做出三人或以上的合體連續技，才能獲得特定的藝術分，三人合體技是2分，四人合體技是3分，至於五人合體技則是5分，若能得到10分以上的話就算成功，取得神秘的指輪；留意重覆使用的合體技是不計數的。

當冠達成目的後便返回故鄉瑪古美魯，同族們對冠能夠完成任作務感到相當高興，連忙叫他趕快去找長老報告，跟着冠便在山頂觀看整個瑪古美魯變回一片綠土。

當冠返回村子時，發現同族們一個一個地消失於眼前，原來瑪古美魯能夠變回原狀的代價是要被欲望的指輪吸收族

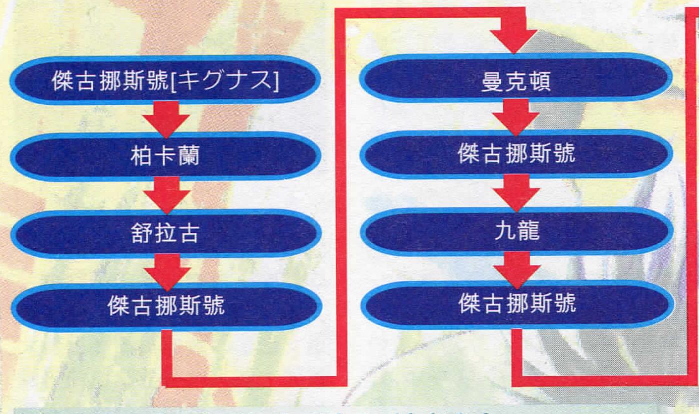




人的力量！這時冠知道美玲已被欲望的指輪的力量所控制，因此最終戰鬥在所難免，留意頭目是由9枚指輪的力量（魔物）所保護着，它們會給予力量來強化頭目，若將它們全部擊倒頭目會使出絕招レヴォリューション9，因此最佳戰法是留下其中一隻魔物不殺以防這絕招出現；戰勝後冠為避免再次發生此事而將全部指輪放到不同地方去。

烈人攻略篇

烈人攻略流程



京
神龍
傑古挪斯號
約克蘭



正義朋友小此木烈人的誕生

機械工程師小此木博士得知舊友DR.KLEIN與黑十字的人員勾結，在搜集証據給IRPO的時候，博士被人暗殺了，但他的兒子烈人僥倖生還；不過，烈人在回家時發現家中變成一片火海，這一切都是黑十字四天王之一的施告達所做，施告達一認出烈人，便向他作出攻擊；烈人當然不敵，所以不消一會就被打敗了，突然間，一位神秘的人一艾卡魯出現了，他的力量可以輕易將施告達打倒；在地上奄奄一息的烈人，似乎已經返魂無術，不過艾卡魯將一部份的英雄力量灌輸入烈人體內，這除了得以令烈人再次活過來之外，烈人亦可以變身成為艾帝王，但艾卡魯向烈人說，他的真正身份絕不可以向任何人透露，除此之外，他還不可以利用這力量去做壞事，更不可以存有復仇之心。

再遇施告達

烈人被父親的好友一鷹收養，而且在他的豪華客船「傑古挪斯號」上工作。在未到達甩的地時，鷹叫烈人可在船上休息；遇上了一名叫尤莉亞的女孩後，便可以走上二樓醫務室旁的會計室取酬勞，取得了這小小的資金後，便可回去找鷹船長表示準備好[知りたい！]。到達了目的地柏卡蘭，一到埗後行樓梯上二樓，在左方可以看見一些黑十字的戰鬥員，當與下方的一位交談，他們都匆匆走了；乘電梯到停車場[駐車場]，烈人亦變身成為艾帝王；到了停車場，可以再一次看見施告達，原來他正帶着戰鬥員修行，當他一看見艾帝王，便立即離開了，艾帝王唯有將眼前的戰鬥員收拾；將地蟲打倒後，作戰亦宣告結束，烈人誓言下一次不會再讓施告達走甩。

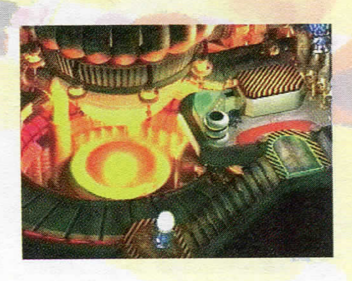


拯救小女孩

回到客船後記得取酬勞，然後再次找鷹說準備好；到達了修拉古，走到中央的街，右方的小孩會問你想不想知濟王陵的入口在那裏，回答想知[知りたい！]後，黑十字的人再次出現，當戰勝了他們後，有一名小孩被擄，於是烈人便離開這裏，到右上方的濟王之古墳。在古墳的外面，可以見到小孩正被黑十字的人欺負，於是烈人便變身為艾帝王，並且上前拯救小孩；戰勝後，烈人亦回到客船。

空賊來襲

在船上取得酬勞後，便找鷹說準備好；到達了曼克頓後，烈人亦沒有甚麼可做，於是唯有回到領域船發射場，到會計室取酬勞後，便如常去找鷹，不過在其中一個貨倉前看見尤莉亞，她向你說無意中發現貨倉內全是軍火，於是烈人便獨自到嘉貝倫大廈找社長問個清楚；到達大廈後，烈人表明來意，但可惜被兩名守衛阻止，不過在這時幸得一名IRPO的成員一侯斯相助，所以才能會見仙迪．嘉貝倫，但她卻將責任一一推卸，烈人唯有無功而回。



回客船後，有一艘不明來歷的飛船接近，原來這一些空賊都是來消滅船上的軍火，以便烈人等人失去重要的証據；在控制室中的烈人，將一班敵人擊退後，可以看見鷹被脅持，烈人在無計可施下，唯有就範，幸好侯斯趕到將兩人營救，而且他還會加入烈人的行列；在控制室的右方找到一條秘道出去，然後兩人走到一處有怪物看守的地方，大家要趁牠的望着另一方時衝過去，然後再進入房間中將躲起的三隻怪物打倒，這樣才可以有機會戰勝看守着的怪物；在客房中可以找到艾茜露絲、白薔薇及路法斯加入，而藍則因為不喜歡烈人的名字，所以不會加入；集齊了五人後，便可以對付看守着甲板的怪物了，戰勝後烈人立即走進到甲板的門口，不過侯斯說對方可能早有準備，所以提議你到下方的甲板來一個突擊；回到下方甲板的入口，大家可以將艾茜露絲、白薔薇及路法斯的裝備除

去，然後便可以走進入口，記着走進入口時要一直走，千萬不可以停下，否則便會被氣流吹走；進入了指揮室，便可以立即與空賊的隊長戰鬥，當取勝後，空賊首領會慌忙而逃，正當追上去的時候，黑十字的人竟用大砲將空賊船擊落。

毒品販賣

在會計室取得了酬勞後，旁邊的醫療室可以找到一個叫BJ&K的機械人，由它一望烈人就知道他有一種異於常人的特質，烈人為了不讓它向其他人說出這一個秘密，所以便強迫它入隊；找鷹船長說準備好後，便可以到達九龍。這裏除了有許多物品可以購買外，烈人還可以在戰勝惡霸後得知，有一些修行僧正在販賣毒品，於是烈人便一直追尋修行僧的下落；走進了地下通道[裏場]，一直走的話可以常常看見修行僧的背影，當追到了一處爬樓梯的地方，爬上去後可以往上方進入回客船中，不過在這裏有許多修行僧，所以並不可能找出真正的犯人。

狙擊 DR.KLEIN

取了報酬後找鷹船長說準備好，然後可以去到京。除了購買一些土產外，在書院中可找到一個機械人，他在講解一番悶人的道理後，便告訴烈人於黑十字中一共有四位幹部，合稱四天王，就在這時，鷹亦呼召烈人回去，烈人唯有先回客船吧！取得了酬金後便找鷹船長說準備好，不久便會到達神龍；在這裏可以知道王宮現在正舉行着一個武鬥大會，於是烈人便前往神龍王宮報名；排隊報名後，烈人決定以艾帝王的身份出場[変身して出場！]，在變身後再一次排隊，報名後便會立即進入比賽；比武一共分四個回合，第四名的幪面之巨人攻防都十分厲害，若想取勝的話，可以用博彩的心理，不停使用一些較強的招式來攻擊（因為直接攻擊是一定傷不到他的），這是會有一點兒機會獲勝的；無論賽果如何，烈人在賽後可以見到DR.KLEIN在上層出現，於是烈人便四處尋找他；行了一會，可看見他進入了一間房，進入房中後調查那一個瓶，可發現一條通道，一直走到盡頭，可發現一班怪物，牠們說DR.KLEIN已經走了，然後便向艾帝王攻擊，當戰鬥結束，艾帝王嘗試找出有沒秘密通道，但這時鷹亦再次呼召烈人離開，烈人唯有放棄追捕。回到客船上，取得報酬後烈人便找鷹表明，他要離開客船去全力追查黑十字的事；當到達了約克蘭後，因沒有甚麼特別所以可以立即回船；上船後可以回到九龍。

直搗施告達的巢穴

在四處打探後，終於可以找到一個叫安妮的人，她會告訴烈人施告達的情報，條件是請她吃東西；然後她說知道施告達的基地在那兒，她還決定帶烈人到那裏。於食店外，安妮問你準備好沒有，回答準備好後[準備O.K.]她便會加入，然後她會叫你向地下通道進發，不過大家可以再次進入食店，在這裏可再一次看見路法斯及一個叫麗莎的人，烈人可以在兩人中選一人作為同伴。

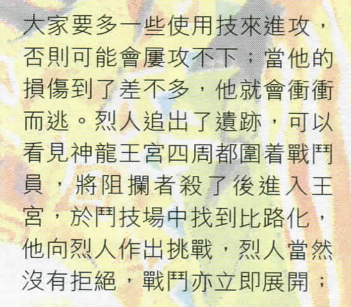
朝着地下通道走，行至之前經過的一條破橋旁，安妮叫烈人小心的行過去對面，跟着她走，便可以找到施告達的基地；到達樓宇的上層，會遇見一隻怪物—獨眼天王，將牠打倒了後可以到達天台，在最左上方可找到一個戰鬥員站在樓梯上，戰勝了他們後便可以通過木板到對面的建築物；當看見兩尊獅子像，便調查右方的獅子像，這就可以找到一個入口。

進入後可看見施告達的背影，追上去時施告達說烈人竟膽敢來這裏搗亂，於是便向眾人攻擊；當戰鬥了一定的時間，他就會逃走，不過烈人立即跳上他逃走的直昇機，並且變身為艾帝王。

在直昇機上，艾帝王解釋是為了清算他的罪行而來，說罷兩人亦開始交戰；當他的能源損耗了差不多，便會向你說在腦中藏有他父親的一些記憶，艾帝王不理會他，再施乎一記重擊後他就倒下了，然後艾帝王可以學懂一招獨有技—ファイナルクルセイド。

第二位天王—比路化

乘船返到神龍，下機後可以找到一個叫娃娃[ドール]的人，她希望你找回到了遺跡探險的弟弟，然後她便會加入隊中；往東北方的古代遺跡進發，通過巨大青蛙及兩名阻攔者後一直走，在一間房中找到一群史拉姆，戰勝它們後調查後方的牆壁，可找到一條秘道；在內有一個貌似幪面之巨人的人，他說知道烈人的真正身份是個改造戰士，而他則是四天王之一的比路化，娃娃在此時亦表露她是IRPO的成員之一，她原來是受侯斯命令來助烈人的，然後戰鬥亦開始；大家要多一些使用技來進攻，否則可能會屢攻不下；當他的損傷到了差不多，他就會衝衝而逃。烈人追出了遺跡，可以看見神龍王宮四周都圍着戰鬥員，將阻攔者殺了後進入王宮，於鬥技場中找到比路化，他向烈人作出挑戰，烈人當然沒有拒絕，戰鬥亦立即展開；





使用之前的方法打倒他後，王宮亦崩塌下來。

製毒工場

乘船到京，到達庭園處可以找到一個叫羅拔圖的機械人，它說正在追尋着黑金屬的基地，然後它就會加入隊中。離開庭園可再次見到一個修行僧走進書院，於是烈人便去查看。進去後羅拔圖說牆中有一條通道，烈人立即進去看個究竟。一直走到了一個熔爐，會有一個戰鬥員阻攔着，當把他打倒後，烈人發現這裏原來是一個製毒工場，於是烈人便決定將這裏毀滅，啟動爆破裝置後，眾人便衝衝離開；當到達了出口處，四天王之一的黑金屬終於出現，他說不會讓烈人就此將他的基地破壞，他要以烈人的生命來作出補償；將他打倒後，若有特殊工作車為同伴的話，可以讓它吸取黑金屬的能力—猛虎程式，這樣它就會多了一招技。



仙迪·嘉貝倫的真正身份

乘船返曼克頓，再次到嘉貝倫大廈[キャンベルビル]，可以看見許多人正離開大廈；烈人到接待處要求接見社長仙迪·嘉貝倫，雖然依然有人阻攔，但最後都獲得批準接見，於是烈人便乘昇降機到上層；在昇降機中，烈人想仙迪·嘉貝倫應是黑十字的成員，他一定要找出殺父仇人的主腦出來，突然間，一陣強力的搖晃後，有兩名戰鬥員出現，將他們打倒後，可以到達昇降機頂，再將另一些戰鬥員打倒，就可以爬上樓梯一直往上走，並找到一個出口；往左方的門走，於右上方可以找到一個隱閉的出口，一直走的話可以找到一條朝上方的樓梯，往上一直走，逃中會有許多怪物攔阻着；當走到最上層，可以看到一名少女，她會說烈人能夠來到這裏，有一件東西一定要收下，回答[いただきます]的話便可取得電擊砲，若回答有可疑[こいつ怪しい！]的話，就要與她戰鬥。往下一直行可以找到仙迪·嘉貝倫的爪牙；戰勝後，四周漆黑一片，烈人趁機變身，眾人亦到了大廈頂樓，仙迪·嘉貝倫變成了巨大的蜘蛛—艾拉古妮，她其實是四天王之一，眾人亦不留手，向她作出最強的攻擊；戰勝她後，四天王亦已全被打倒。

潛入黑十字

烈人收到了傑古挪斯號的傳召，於是烈人向乘船處的人員表示了希望回傑古挪斯號，回答是[はい]後可以再次回到船上；找鷹船長，他說有黑十字人員的制服，這就可以潛入黑十字的穀部，向鷹告別後，烈人便潛進黑十字的軍艦—黑光線。

到達後上去三樓，可看見左右兩方都有一間房，兩方的門都是共通的，進入房間中可以再次看見黑金屬，烈人立即離開房間，他奇怪黑金屬不是已經死了嗎？這時警報亦響起，烈人唯有找地方躲起來，直至拖延至到達穀部，若在四處逃時遇見黑金屬的話，就算將他打倒也會GAME OVER，所以筆者在此教大家其中一條逃走路線；先往左方的出口，通過長樓梯往右方出口出去，然後往正下方出口走，再往左方的入口走去（不是樓梯），這時會到達X分叉路，往右上方入口進發，到達長巷後進入上方的門，再通過另一條長巷到達第三條長巷，這處有另外兩個出口，進入下方的出口會到達另一個X分叉路，再次進入右上方入口，可以找到另外兩個出口，進入右方的門後，再



往下方的出口出去，就可以成功到達黑十字總部的上空，這時大家可以與黑金屬改決一死戰，戰勝後機械人同伴可吸取他的能力—龍神程式。

黑十字的幕後主腦

黑金屬被打敗，飛行船亦被開啟了自爆裝置；烈人為了拯救眾人，所以變身成為艾帝王，這時他告訴同伴們這個真相，然後眾人便朝基地內部進發，而烈人亦一直以艾帝王的身份作戰。當走到一間房中，可以看見兩個小孩子被困，身為艾帝王的烈人答應他們將幕後的主腦打倒，將他們救出；當到達了首腦的所在，主腦黑十字希望與艾帝王一一算清舊賬，戰鬥亦隨即開始；取勝後，烈人因為能夠手刃殺父仇人而感到高興，此時，Dr.KLEIN出現了，原來一切的

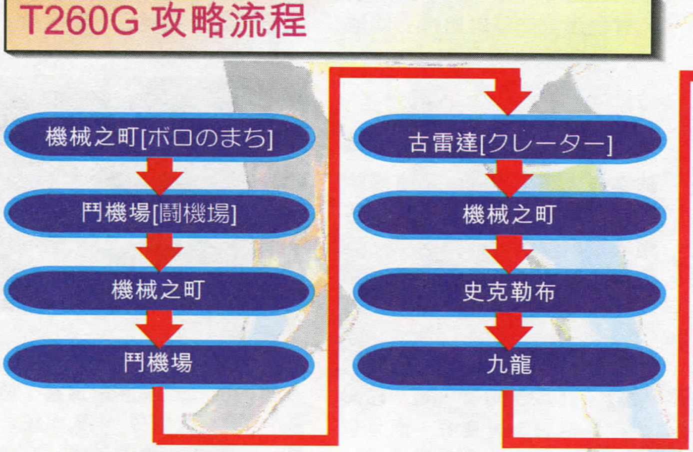


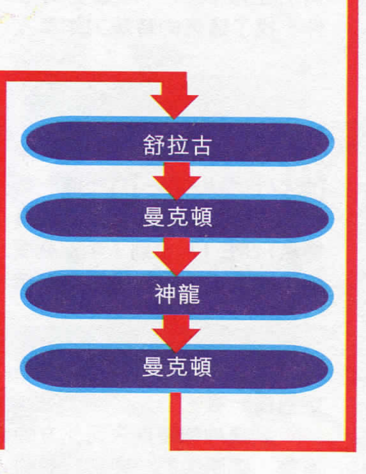
事都是他策劃出來的，烈人立即向他清算惡行，Dr.KLEIN亦呼出四天王應戰；當一口氣將比路化、施告達及艾拉古妮打倒，各位可以用結界石回復一下，然後再與由黑金屬改造的金屬艾帝王戰鬥；當戰勝後，Dr.KLEIN似乎仍不敢相信自己的失敗而消失了。就在此時，有一把聲音說：「我才是黑十字的真正主腦，一切的事都是由我操控，你要死！」它的名字叫做真之首領，大家一定要使出最強的絕招來對付他，只要將他打倒，烈人終於瓦解了黑十字組織。在父親墳前的烈人，因能夠手刃仇人而覺得十分滿足，最後他亦加入了正義英雄的行列，四處鋤強扶弱。

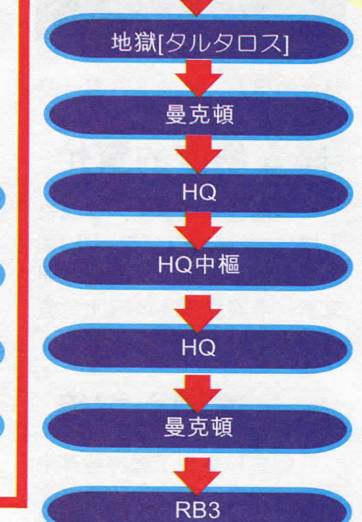


T260G 攻略篇

T260G 攻略流程







T260G 的復甦

在機械之町中，譚與他的姊姊露絲正修理着剛發掘出來的機械人，不一會，機械人就動起來，而它似乎尚未完全修理好，兩人除了知道它是戰鬥用的機械人之外，其他也一無所知；T260G能夠行動的時候，便問譚到底是誰，在三人互相亦紹後，譚便說要帶T260G到處走走，看它是否已完全被修理好。

兩人到了鬥機場，除了得知這裏是供一些機械人對戰的地方，勝出者還會有賞金之外，在酒吧中還可以找到譚的好朋友—元，在譚介紹了一番後，兩人便到酒吧旁的房間中，只要找內裏的史奈姆便可以報名參加機械人對戰賽；在每戰勝了一個回合，就可以找史奈姆取一些賞金；打敗了三個對手，今天的比賽亦結束。當再次進入酒吧，露絲教訓譚帶T260G來這裏比賽，是很有機會將它弄壞的，但譚說它是一個很強的戰鬥機械人，所以不會有事。

離開酒吧後，有一個機械人竟在會場中搗亂，譚便叫T260G去應付，但由於T260G還未完全修好，所以敗下陣來。

A 級任務

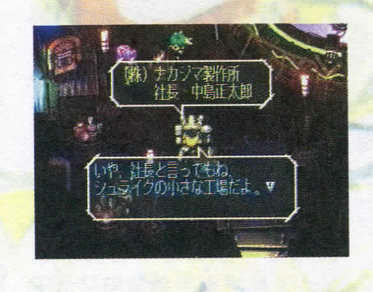
回到譚的工作室，問露絲知否譚在那裏，她說他再次四周搜尋一些被人廢置了的有用配件；另外，若手上持有壞緩衝器[壊れたバンバー]、壞鎗[壊れた銃]及不值錢的物品[からくた]，找八爪魚可以將這些道具修好為緩沖器[バンバー]、PEN DRAGON[ペンドラゴン]及JUNK HELM[ジャンクヘルム]。到鬥機場的酒吧找元，這時露絲會來到問你知否譚在那裏，T260G表示不清楚後，便與元一起到處找譚的下落；兩人到了古雷達，在一入口前找到譚的帽子，於是兩人便進入口處看看；走到了最紳處，譚原來被人擄走了，於是元便隨手拾起鐵管，與T260G上前營救；戰鬥結束，譚成功被救。

T260G向譚說要離開，因為它要進行一項「A級任務」，譚當然有一點氣，但他還是批準了T260G的要求；T260G上機後，譚希望元倍伴着它，元便隨後跟着T260G出發。



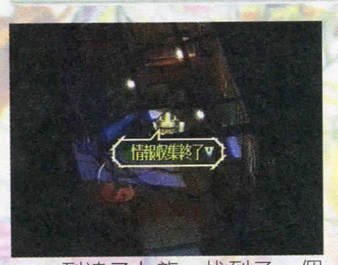
尋找中島正太郎

到達了史克勒布，進入酒吧內找一個黑衣人，問他在那裏可以找到中島製作所的社長—中島正太郎，他說這製作所位於舒拉古，不過社長似乎有一件重要的東西被盜，T260G聽罷便立即出發，但記得在酒吧中找美玲及冠加入；在領域船港乘船時發現費用貴得可憐，所以T260G唯有到加柏雷洛事務所問過究竟；加柏雷洛是這處的大財主，元向他說讓他們離開這裏，不過他說要離開的話，就到他的工廠吧。一進入了加柏雷洛工廠，先進入右方的房子，戰勝怪物，紐特



就會入隊；左方兩間房子中，有兩件道具；進入工廠內部，有兩件道具可取；另外只要在這兩層中利用陷阱解決看守的人，戰鬥時就不會有敵人的援擊；在下層左上方找到了加柏雷洛，戰勝了他的機械人，就可以用正常的船費離開這裏。

新型戰機—中島零式的加入



到達了九龍，找到了一個紫髮的男人，他的上方有一條隱閉的路，這是通往一間房，內裏有一部電腦，T260G可以在這收集到一些情報；找回外面的紫髮男人，可以取得之前的情報，但似乎並沒有用；接着就是乘船到舒拉古了。到達了中島製作所，正太郎希望你到濟王陵找回一件重要的零件，找了這裏的特殊工作車入隊後，便回答準備好吧。進入了濟王之古墳，首要目的就是要找出一隻老鼠取回零件，其次當然是順序取得鎮魂之勾玉、天叢雲劍及水鏡之盾，而找不找濟王加入或取得草薙之劍就視乎各位的喜好。回到了中島製作所，正太郎取得了失去的記憶零件後，便叫你等他一會，走上二樓逛逛後，回地下處再次找正太郎，他的最新型戰鬥機終於面世，除了與一般戰鬥機相同外，它還擁有機械人的思維，T260G走近後，只雖回答「了解」兩次，戰鬥機—中島零式就會加入；另外，若再找正太郎的話，T260G就可以轉另一個TYPE，形態一共有七種之多，不過筆者希望大家不要急着轉另一個形態！

李安納度的幫忙

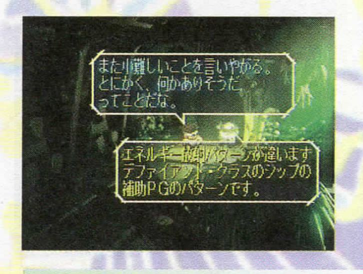
乘船往曼克頓後，在購物大樓[ショッピングモール]的酒吧找到了一個出名的機械研究家—李安納度，他說十分有興趣研究一下T260G的身體，於是他便帶T260G到中央大閘[セントラルゲート]（這一個劇情的發生條件是T260G的身體是TYPE 1）。到了李安納度的工作室，他研究後得出的結果，就是T260G的身體與一般的機械人完全不同，可惜部件不足，所以調查不到下去；謝過李安納度後，他亦送了一張進出這裏的通行証給T260G。



古代機械之記憶

因之前得到了於神龍其中的一個遺跡內藏有古代機械文明物品的消息，於是T260G決定前往一看。

到達神龍後進入西北方的遺跡，這原來是一艘飛行船的殘骸，就T260G看，這一艘船的保存狀態十分良好，而且它還感到有輕微的能量反應，於是眾人便在這殘骸中搜索；終於，眾人找到了一度神秘的門，一進內電源啟動了，在這



裏的電腦中可得知T260G是一架有特別用途而製的戰鬥機械人，但可惜其他的資料都因電路故障而取不到，到最後，T260G唯有DOWN LOAD[ダウンロード]資料，大家可以在射擊MASTERLY、劍鬥MASTERLY及LASER回避中任選其一，然後電源就會耗盡。

T260G推定HQ應是它的司令部，它的任務就是對付RB3機械人，於是李安納度決定下一個目的地就是司令部。



追蹤HQ

回到曼克頓的中央大閘，在李安納度的工作室中尋找，原來李安納度在改裝裝置中，因為他對T260G的來歷非常感到興趣，於是他亦加入了隊伍，他還得到了一些消息，若要調查神秘的杜里泰組織，就先要到一處叫地獄[タルタロス]的內部，那裏有一個中央情報室。



離開工作室會到達黃金艦橋[ゴールデンブソッジ]，通過這處就是李安納度所說的地獄了；只要一直走，可以找到一輛機動策略車[モービルマニェーバ]，戰勝它的話，給TYPE 3的機械人吸取它的能力可以取得MAXWELL SYSTEM[マクスウェルシステム]。在這處的右方有一度門，不過電源全被截斷，於是大家便要在迷宮內找出四個配電盤。若在途中再遇上機動策略車的話，只要用擁有MAXWELL SYSTEM的機械人再吸取它的能力，就可以取得龍神程式，這樣機械亦可以使出大海嘯[メイルシュトローム]了。當啟動了四個配電盤的電源，就可以進入之前入不到的門。



到達了中樞部份，李安納度說這處是取不到重要的情報的，而且這處取情報的設計是要有執政官的級數才可取得，李安納度說T260G的身份看來是一個極大的秘密；雖然是這樣，但李安納度亦找到了一堆數據，於是T260G問是否關於機械人—RB3，李安納度說不是，元問是否關於被推測為一個地方或組織的司令部—HQ，李安納度看了看，回答這應是往HQ的航行路線，於是眾人便嘗試籍着這一數據，乘船找出HQ。

OMEGA TYPE BODY

在曼克頓的領域船港，回答準備好[出発準備完了]可以往HQ出發，若回答未準備好[準備不足]，就可以到其他地方找同伴加入或購買道具。準備好後，李安納度便向曼克頓的領域船接待員租船；跟據着數據的指示，終於到了目的地HQ。



這處是藏有杜里泰組織最高機密的地方；這裏除了有十分多有用的寶箱外，於最紳處還可以找到中央部份；不過機能狀態停止了，原因是有病毒侵入了這裏系統，所以中央系統的活動立即自動停止，除非將系統內部的病毒除去吧，這樣機能就會自動回復正常；準備好後便可以出發[出発しましょう]。

到了目的地，T260G説四周的接口，應該是來自人間的有機生物造成；各位在這裏到處走，當見到一些昆蟲生物便將它們殺掉，沒有路的話可以在屋內或屋外調查一下，這很快就可以轉移到一扇大門；在門內除了有許多病毒外，其中是有一個HQ中樞[HQメインフレーム]，只要利用T260G來向它作出接觸[コンタクト]，這就可以完成任務。

沒有了那一些破爛的接口，在入口下方可以找到一條橋，通過橋可以找到一間教堂；一進入後可看到七個色板及一度門，通過方法是不重踏走過的地板而到達門前，其中一個順序方法是「紅、橙、紫、灰、黃、藍、綠」；當到了一個轉送點，走進內會到了上方的九宮格，大家按下「○」鍵就可以開始一個小型智力遊戲，玩法是走上任何一格都會轉色，而且鄰接的四格都會轉色，若按下「○」鍵的話，亦會轉色，只要用類似玩扭計骰的方法，將全部的方格轉成相同顏色，完成兩次後就可以通過這裏。



終於找到了系統中樞，它向T260G道謝擊退病毒的幫忙，現在所有資料都回復好了，T260G向中樞請示對付RB3的方法，因為它的任務就是要打倒它，中樞說在機能停止時雖有許多機器撤走了，但還餘下一副OMEGA TYPE BODY，而T260G有絕對權利取得它，因HQ能夠活動時，RB3型亦同時能夠再活動，它希望T260G能達成任務。

離開了HQ中樞，可以回到之前的地方；在一路上T260G向元解釋，RB是範圍形破壞兵器，1型及2型都是容易受破壞的，但3型則是異敘的構造，而唯一對付的方法，就只有T260的TYPE了。

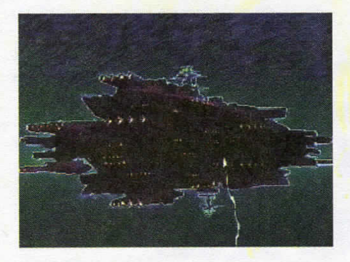
當到了一副裝甲前調查，可以將能量灌輸入去，這時大家可選擇現在換身體[この場でボディを変更]還是先取了它[ボディを持ち帰る]，無論選擇那一項，在正太郎處都可以轉換的。

在離開HQ的途中，T260G説要絕對破壞RB3型的話，就要破壞它們的中樞系統了。

最終兵器—RB3

回到曼克頓，在領域船港可以乘船往RB3，若未準備好便不要急着，為免一去不返。在領域船上，RB3正在儲能量，準備向地面發射，T260G提議立刻潛進RB3內阻止。一進內一直靠左下方走，在控制室處煞停了RB3，完成後靠右下走可到達RB3的外圍；當沒有去路時，便在這區域找一些紅色的圓按鈕，啟動後就可以進入通道。將通道內的敵人全殺掉，機械神巴奴就會出現，將它敗後，機械人可吸取到一猛虎程式，這一招給TYPE 3的機械人是會多一招式。當到了RB3的內部，大家似乎被困了，只要不停走，到了一定時

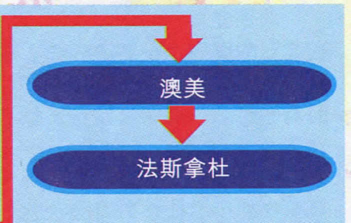
間就會多一些新地方，若找不到便走回頭路吧，不過若有去路的話，就算是一直在兜圈也要繼續走下去。行了一段長時間，突然於沙漠靠下方的一處找到了入口；T260G問大家準備好沒有，準備好後，它便分解RB3中的再生密碼，RB3的中樞系統—滅族之心[ジェノサイドハート]，它的攻擊是十分多元化，因為當受了一定程度的傷，就會使出NO FUTURE向你全體攻擊，並且會轉換場地。戰勝後，T260G作出了一個重大的決定；它將OMEGA TYPE BODY交給正太郎，然後回到機械之町，與譚及露絲瑪莉一同生活。





艾茜露絲攻略篇

艾茜露絲攻略流程



- 法斯拿杜[ファシナトゥール] → 澳美
- 舒拉古 → 可到任何地方，直至白薔薇被擄
- 澳美 → 法斯拿杜

半人半妖

在一間妖異的房中，艾茜露絲看見一輛馬車向她輾過；在床上的她，不知這是真還是假，此時有一個出現，艾茜露絲問他這是甚麼地方，他說這裏是他主人魅惑之君—奧魯治[オルロワージュ]統治的世界，名為法斯拿杜；當艾茜露絲想追問下去，他就消失了；艾茜露絲歇力想在之前做過的事，當她離開了小此木家後不久，好像有一輛馬車向她撞過來，她想了一會便下床到處看看。

這一座針之城，左上方是轉移點，上方中間是倉庫及艾茜露絲的房間，旁邊的小路是通往王宮的入口，右上是白薔薇姬的房間，左下方是時姬的房間，右下方是金獅子姬的房間，最後的下方中間入口，便是往王城大堂、訓練場及根子之町的入口。在往白薔薇姬房間的橋上可以找到一個叫蘇魔的怪人，不過他很快就被人趕走了。

走到左上方的轉移點可以轉移到王宮的內部；在花園中有一個人突然出現，他用劍插進艾茜露絲的身體，她登時倒下了，不過流出的血竟是紫色的。返回轉移點，往王城大堂走，有一班人正在等待着艾茜露絲，其中座在王位上的人，



原來是闇之支配者—妖魔之君奧魯治，他向艾茜露絲說，一次她被馬車輾過，在她快將返魂無術之際，他用自己的妖魔之血輸進她的體內，所以艾茜露絲已是一個半妖；奧魯治命手下伊魯圖照顧她，若要找幫忙的話是可以去找白薔薇的。

離開王城大堂，到根子之町的衣服店，同是半妖的店員—積娜會替艾茜露絲換過一件新衫；然後便可以去找白薔薇姬，帶着她回根子之町的其中一間屋，可以在店員中取得魅惑之頸項，而且在他處可以用LP最大值交換武器或防具，其中的砂之器更是非換不可；接着，艾茜露絲可做的就只有在練習場鍛練（輸了是不要緊的），休息便回自己的房間，沒有練習的話就只有四處逛，她的生活就只是如此……。

逃出針之城

一天在大堂門前找到奧魯治的另一名手下—拉絲達哈，他問艾茜露絲在城中生活得慣不慣，一會他就離開了。

如敘找白薔薇練習時，艾茜露絲問她寵姬是甚麼的一回事，她說當成乘繼了奧魯治的血，就要視他如人間的愛人一樣，艾茜露絲亦不例外；而她有一位姊姊叫金獅子姬，同樣是奧魯治的寵姬之一。當一次回到自己的房間中休息時，可以再一次看到蘇魔，兩人互相介紹後他就離開了。

終於，艾茜露絲決定一個人四處看看；在根子之町的衣服店中，知道積娜亦是與艾茜露絲差不多，在三年前被人送來這裏的。回到針之城時，妖魔西雅圖會問艾茜露絲是否想離開針之城，若想的話可以到根子之町的酒吧一趟。進入了酒吧中，可找到一個男人，他說要離開這裏的話就要付錢，有錢的話便到村中的秘密通道找他吧。

在沒有方法下唯有找白薔薇，艾茜露絲說她要逃出這裏，於是白薔薇亦說要跟着她作為教育的指導。進入根子之町中之前開啟不到的門，與史奈姆交談會出現一條通道；當走到盡頭時已經沒有去路了，白薔薇提議回去，以免被人王城的人發現，艾茜露絲說寧死也不回去，突然伊魯圖出現了，他命兩人立即回去，不過艾茜露絲究跳下山崖，但幸好飛船趕至，白薔薇見況便跟上艾茜露絲離去。

救助水妖—美撒菲

三人到達了澳美，走到橋上可發現一些花瓣文字，白薔薇說在這處的湖中居住了一名水妖，於是兩人便進入領主之館。當找到了水妖—美撒菲[メサルティム]，她會說因被人類的漁夫誤捉而受傷，現在她只想回到湖中，於是艾茜露絲決定將她放回湖裏。在館中找到了地下迷宮通道，當將一隻巨大鱆魚打倒，往左方走就可以將美撒菲帶到湖中，道謝一番後她亦離開了艾茜露絲的隊伍。在針之城，奧魯治向西雅圖下命令，將艾茜露絲及白薔薇捉回來。



妖魔追捕令

在澳美的領域船港，回答乘船[乗せてもらう]可以回艾茜露絲家鄉一舒拉古。當艾茜露絲回到家[自宅]，向門口的人説自己是艾茜露絲，那人聽罷怕得要命，因為他説艾茜露絲已死了十二年，然後他就走了；白薔薇向艾茜露絲解釋，於法斯拿杜的時間是與人間界不同的，突然，一把聲音説要白薔薇立即回法斯拿杜，白薔薇連忙道，這並不是背叛奧魯治，艾茜露絲在兩人對峙中插嘴，那一個叫炎之從騎士的人聽罷立即向兩人攻擊；將他打倒後，白薔薇因不知奧魯治下一步會甚樣，所以依然擔心非常。



伊魯圖的相助

接着大家可以做任何事，筆者提議先找同伴，不過千萬不要取多，兩至三個便夠了，其中一個當然是劍豪一元，若喜歡的話可以回澳美找美撒菲加入；然後再去取印術的資質，接下來的就是秘術、陰術及陽術（其中的方法可參照53及54期；而印術及秘術的最佳最得方法是完成了一種後再找另一種，否則是有可能集不齊古文的）；大家亦可以到一些迷宮取寶物；當在途中遇過了水之從騎士、森之從騎士及金獅子（由於他們的出現地點是RANDOM，所以筆者不會明確指出實際地點），大家就可以到多凡的神社，這時伊魯圖會出現並且加入。



時之君及麒麟的加入

繼續尋找各種術的資質，到了一定時間會遇見吸了拉絲達哈的力量的西雅圖，他會化成獵騎士向你攻擊，戰勝後大家可繼續尋找寶物及取餘下的術力資質；當其中有一個人物同時擁有三種術力的資質，就可以分別到莫斯比尼布及多凡神社，找指輪之君一范祖伊露及時姬，他們會送你至時間妖魔領域及麒麟之空間，這樣就可以找時之君及麒麟，回答請他加入[仲間に誘うため及仲間に誘う]的話，兩位特別人物就會加入；注意的事項是，時之君取得條件是要手持道具一砂之器才可以找到他；而且當一遇見他倆時不立即邀請他們加入的話，便永遠取不到他們。



被困闇之迷宮

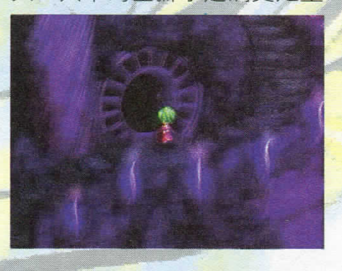
繼續四處走，到一定時間會突然被困在闇之迷宮；內裏雖然十分多門，但是這處並沒有敵人；其中可以找到一個同伴一紅蘿蔔，若不想在往後劇情令牠加入的話，那千萬不要和牠談話了；當找到了出口，眾人回到現實空間，白薔薇亦不見了，她原來以自己的身體來換取各人的平安，艾茜露絲正在傷心之際，蘇魔及紅蘿蔔在此時會加入；不過其他同伴在空間轉移時全都失散了，但可在多凡神社找回他們歸隊。



妖魔大戰

乘船回澳美，可以看見之前帶你脱出法斯拿杜的人，回答到法斯拿杜[ファシナトゥールへ！]，便可以重回舊地。

一到達針之城便到白薔薇的房間，但只是可以看見她的幻影；進入了往王宮的通道，可以找到一名敵人一巨人，戰勝後調查背後的四圓窗，大家若選擇BAD END的話可以回頭進入先前進入不到的門內，救回積娜；若選擇GOOD END的話就不要理會她。一直走到王宮，會遇見化成影騎士的西雅圖、金獅子姬及拉絲達哈，戰勝了兩人可取得數件道具，其中的金獅子之劍更是至寶。當找到了奧魯治，艾茜露絲一眾人便向他作最後之戰，若隊中有時之君作回復的話，戰鬥相信會十分輕鬆。



在一條小小的村落中，有一個老人在説艾茜露絲的故事，小孩們似乎感到十分有興趣。但當小孩全都走了，説故事的人竟是妖魔之一的西雅圖，原來艾茜露絲與所有的妖魔都居住在這小村落中，嚮往着自由及無憂無慮的生活。



究極！全員爆機後的特別贈品！

真是多謝天草兄了！他發現若能以全員爆機的話，就會出現令人意想不到的贈品模式！裏面收錄的並不是坊間流傳着以幻之第8名主角進行遊戲，而是一些由遊戲開發人員送給玩家們的特別訊息，此外還有音效測試、戰場畫面觀賞、迷你戰鬥、未使用迷宮試玩和其他項目等，內容相當豐富呢。至於出現這個模式的條件，就是……總之就係以全部7名主角爆機就得㗎喇。唔好話我吹水，有圖為證㗎。



■原本設定為絕望監獄迷宮內的其中一個部份，可是並沒有使用在遊戲裏



■咦？這7個人好像很熟口面似的，有JOKER、美玲、天使、蒙特……

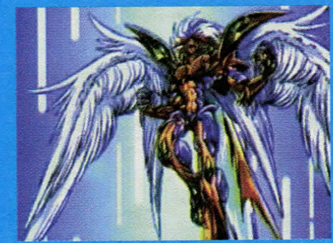




神聖傳 MEGASEED 復活編

製造商：BANPRESTO　售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK





STORY

Text:FUKUDA

地球……是那個浮沉在暗黑空間中的綠洲。地上眾生活得相當滿足，在這個21世紀裏於人類的控制下高唱着繁榮穩定之歌。可是，各位到底知不知道嗎？這個地球是曾經死去一次的，包括了我們這群人類存在着的全部生命體，其實都只是被製造出來的偽品……

在1998年的日本，發現小型隕石降落地點的主角幽鬼與奇妙機械人艾迪作初次見面，不過在這時出現的謎之怪人將幽鬼的性命取走，艾迪於是將究極遺傳因子MEGASEED投進幽鬼體內，令他變身為異形般的生物復活過來，亦即是會隨着戰鬥狀況而變成各種獸類形態的傳説之超獸戰士BIO FIGHTER。

操縱着生體兵器μSOLDIER的暗黑秘密結社拜杜拿，對於BIO FIGHTER之復活感到威脅，於是使用來自魔神之刻印的正體不明遺傳因子，以對付超國家間組織ZEAN，企圖支配全人類……

這果然是魔神之刻印嗎？另外，哪個是遺留下來唯一僅存的究極遺傳因子MEGASEED？在魔神米西斯醒覺後的一年……這個世界滅亡的預言發生在1999年。

遊戲進行流程

《神聖傳MEGASEED》彷如一套特撮片一樣，每關都有獨立的標題名稱與及要對付的頭目角色，而且分為性質不同的前半與後半兩個部份，有如看特撮片時那樣往往在最後才將頭目解決。在每場戰鬥（前半／後半）進行前後都用上不少篇章來帶出故事背景，充滿戲劇的感覺，再加上介紹下關內容的次回預告令它更像一套特撮片。順帶一提，玩者只要達成每關的勝利條件便可過關，不一定需要將全部敵人擊倒，而在通過每關的前半部時可替部隊各成員分配用來提升能力的GP。

移動及地形效果

在戰鬥中把游標移到我方部隊成員後按○，就會出現代表移動可能範圍的藍色方格，玩者可自由將部隊移到藍色方格內任何一格中按○作決定，不過要留意和敵人之間的距離，而在障礙物上移動時是會消耗平常2倍之移動力的，此外若把游標移到敵方部隊上按○就會顯示它的移動範圍，按□則是其各項能力值。另一方面，假如部隊的移動範圍是能到達裝甲戰車（ASSAULT COMMANDER），只要在選擇「移動」指令後將游標指向裝甲戰車按○，就會出現「乘車」的指令，在下一個回合把游標指向裝甲戰車後按○則會出現「降車」，而登上裝甲戰車的各部隊在每個回合是會自動回復HP與BP的。

在戰鬥中版圖地形與部隊均有不同屬性的，分為海、陸和空3種，各種都有不同的破壞判定，例如水屬性或空屬性的部隊向地上部隊攻擊，只能造成平時80%之破壞力的，而在和敵方水屬性或空屬性部隊戰鬥時，主角幽鬼需要變身為水中形態或空中形態的BIO FIGHTER才可進行攻擊（間接射擊除外），而在各種帶有不同地形效果的地方作戰亦會對破壞力構成影響。



攻擊指引

在選擇「攻擊」指令後，畫面上會出現該角色當時可用之「技選擇視窗」，只要選擇想使用的技後按○便會顯示其有效攻擊範圍（紅格），玩者可攻擊紅格內任何一隊敵人，記着只能攻擊同一屬性的敵人（間接射擊例外），而在「技選擇視窗」裏每種技的黃色顯示計是其攻擊力，底部的攻擊力與消費BP數值是游標所指着之技的相對能力。

BP（BIO POWER）是部隊在戰鬥中使用攻擊技時所消耗的能量，角色們雖設有不需BP的普通技，不過所有間接攻擊、強力必殺技及變身為BIO FIGHTER均需消耗BP，招式破壞力越高，所需BP相對地會較多，而當BP為0時幽鬼和聖就會變回本來的樣子（依然可用拳頭戰鬥），另外在每回合幽鬼、聖及艾迪是會自動回復部份BP。

直接攻擊方面，當部隊移到敵人附近時，相方屬性是會影響攻擊的進行，例如陸上屬性的部隊是不能直接攻擊水屬性；陸上屬性和水屬性的部隊是不能直接攻擊空屬性等，因此要靠間接射擊或以幽鬼變身為各種形態作戰。雖然大部份技都是要鄰近敵人才可使出，可是在這情況下敵人往往會向部隊作出反擊，因此進攻時要留意會否被敵人反擊，當然我方角色亦能向敵人反擊。



變身系統

在遊戲進行中，幽鬼與聖這兩名BIO FIGHTER是能夠變身為各種形態來作戰，只要在我方行動時選擇「變身」指令便可。至於變身的條件與規則，就是在變身為任何形態的BIO FIGHTER時他們必須要在「素體」的狀態。換句話説，如要由空中形態變為基本形態，即是要跟隨着（空中形態→素體→基本形態）這模式來執行，至於水中形態則要以素體的情況下移到水邊去，另外若部隊是在空中形態要變身為陸上形態則一定要在陸地上進行，而當BP為0時則會自動解除變身狀態。



第一話 遺傳子的繼承者

前半

勝利條件：把4個戰鬥員擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

故事一開始說主角幽鬼（ユウキ）被追捕奇妙機械人的戰鬥員所殺，而其妹露瑪（ルマ）則被擄走，接着奇妙機械人艾迪（エディ）將敵方企圖奪走的MEGASEED投進剛死去幽鬼的體內，頓時令他復活過來，敵將維里奧那（ヴァリオラ）恐怕這隻剛醒來的BIO FIGHTER會對他們不利，於是便命部下馬上解決幽鬼。戰術方面，雖然敵人合共有6個陸上戰鬥員，可是由於只需打倒其中4隻便會自動過關，因此無需刻意消滅所有敵人（反正對所獲GP並無影響），以幽鬼與艾迪的能力應能輕易應付。擊退敵人後露瑪會被維里奧那捉走。



後半

勝利條件：把維里奧那擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

通過前半部後玩者可先替幽鬼強化各項能力，接着他向艾迪質問有關自己身體為何會變成怪物的模樣，艾迪於是教幽鬼只要集中精神就能變回人類。這時再度出現的維里奧那察覺到幽鬼變回人身，於是命手下狂攻拒絕變身的幽鬼，艾迪見狀於是替他發動強制變身程序，而維里奧那亦跳進水裏去。解決3名陸上戰鬥員後以幽鬼和艾迪的遠程射擊來對付水上戰鬥員，當幽鬼攻擊維里奧那時艾迪發現對付它最好是在水中直接攻擊，後來幽鬼會變成水中形態作戰，不消一會便能解決敵人過關。



第二話 孤獨的戰士

前半

勝利條件：把全部戰鬥員擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

幽鬼的好友美優（ミユ）行過問候他與妹妹，美優對幽鬼說在森林公園那邊有一頭狼般的怪物出現，幽鬼聽後覺得可能和露瑪被捉有關，於是連忙趕去看看，發現有警察受傷倒在地上，這時一名服裝怪異的男子在幽鬼面前出現，二人互相質問下對對方的身份感到有點懷疑。回去時幽鬼被5名陸上戰鬥員包圍，當被鎗擊後便強制變身進行戰鬥，留意在TURN 3敵方會有速度極高的古羅茲菲（クロイツフェルト）增援，因此要迅速消滅全部戰鬥員。戰鬥過後艾迪保護幽鬼叫他快逃，此時另一名身份不明的BIO FIGHTER趕到引開了古羅茲菲。

後半

勝利條件：把古羅茲菲擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

當幽鬼與艾迪離開時突然響起了一把聲音，原來是秘密結社拜杜拿（バイドナー）三軍將之一的明博士（Dr.ミン），他說要將幽鬼帶回基地去進行研究，以研製出實力更強的μ SOLDIER，說畢便叫古羅茲菲動手，這時剛才的BIO FIGHTER再次出現，挑釁明博士後與他一起消失，而幽鬼等人同時亦展開戰鬥。由於開始時幽鬼還是人類樣子，因此先變為基本形態作戰，可是依跟不上古羅茲菲的速度，直到TURN 3就會發生幽鬼變為高速形態的事件，同時那BIO FIGHTER聖（セイ）亦會加入，而戰鬥結束後聖將傷重的幽鬼帶回基地。



第三話 秘密組織 ZEAN

前半

勝利條件：把全部戰鬥機械擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

幽鬼醒來時發覺已身在聖所隸屬的秘密組織ZEAN（ジーン）裏，此時首領瑪莉（マリィ）到來解釋ZEAN是專門對付以μ SOLDIER作惡之拜杜拿的組織，接着她請求幽鬼加入協助，幽鬼起初以只為了拯救妹妹、其他事一概不理而拒絕，不過當瑪莉提出既然露瑪是被拜杜拿所捉，幽鬼協助他們時可順便拯救妹妹，他聽後亦感到有理而答應。跟着聖便將兩名隊員積古（ゼグ）和唯（ユイ）介紹給幽鬼認識，這時唯向幽鬼挑戰進行比賽，唯輕鬆通過後幽鬼逞強地要求和高2級的機械人戰鬥，只要變身為高速形態攻擊完後馬上走便能輕易勝出。



後半

勝利條件：把米克蘇馬擊倒
失敗條件：幽鬼或聖被擊倒

戰鬥結束後唯與積古相繼加入隊伍，強化各人能力後基地被通知A地區有拜杜拿的人出沒，瑪莉連忙叫幽鬼和聖出擊，唯與積古表示想跟隨行動，瑪莉以他們沒有充份準備而拒絕，積古說可對由開發部研究的鎗械作測試。在A地區眾人發現果然有戰鬥員，接着空屬性的強敵米克蘇馬（ミクソーマ）出現，在戰鬥中部隊只能以間接射擊對付它。到TURN 4聖會被明博士與一名神秘女子用音波干擾，聖更會變成敵我不分，後來幽鬼會被米克蘇馬攻擊至變為空中形態，因此要盡快解決頭目，以免聖被敵人殺死。



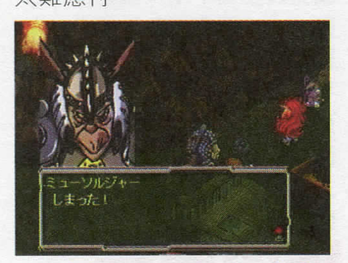


第四話 魔神BRETH-O

前半

勝利條件：把全部戰鬥員擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

ZEAN基地偵察到有隕石很快會降落地球，位置和上次拜杜拿一黨人對戰的場所相同，因此瑪莉估計他們到那裏是和這枚隕石有關，於是便派聖及幽鬼出動，而積古和唯則要等剛開發完成的戰鬥裝甲才能出發。在那裏聖引開守衛後幽鬼便走過去「隕石」那邊，這時敵將拉古洛斯（ラクロス）出現加以阻止，聖趕來將隕石破壞，跟着魔神BRETH-O（ブレスオン）從隕石爬出，因在降落時遇到撞擊所以產生程序錯誤以致故亂攻擊。戰鬥中BRETH-O會因程式混亂而逃走，而TURN 3穿着戰鬥裝甲的積古和唯會加入，所以不會太難應付。



後半

勝利條件：把BRETH-O擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

返回基地後眾人向瑪莉報告有關魔神BRETH-O的事，而她亦說積古和唯所使用的戰鬥裝甲經已完成，這時響起了拜杜拿一黨人出沒的警報，聖等人於是便出發到那裏去。戰場上敵人的數目眾多，不計BRETH-O還有6名陸上戰鬥員與2名空中戰鬥員，為免受到偷襲還是先解決全部嘍囉較好，順帶一提這關初次出現能作補給用的裝甲戰車。當隊伍逐漸接近BRETH-O時它突然會醒覺起來，確認我方為攻擊目標，而三軍將之一的基肯（キカン）和拉古洛斯會先行離開。由於BRETH-O的實力很高，因此要用盡絕招對付它，戰敗時它會逃走。



第五話 第三支部崩壞

前半

勝利條件：把全部戰鬥員擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

總部收到了第三支部被敵人侵襲的求救訊息，幽鬼聽到後衝動地馬上跑到那裏去，而聖等人亦隨後前往該處，到達後從瀕死的守衛得知拜杜拿的人在大樓內設置了炸彈，同時發現幽鬼在大樓前和敵方爭持着。先由幽鬼把各戰鬥員引在一起，然後由其他人專攻左邊或右邊的敵人，當然不可讓他們包圍幽鬼，否則實死無疑。將全部戰鬥員解決後，拉古洛斯說他們實在太遲了，之後第三支部大樓發生爆炸。向基地後收到了明博士的通訊，他說有人質在手中，要以幽鬼與艾迪來交換。



後半

勝利條件：把拉古洛斯擊倒
失敗條件：幽鬼或美優被擊倒

幽鬼從積古處得知其悲慘過去，明白在ZEAN裏聖、唯和積古都曾經被拜杜拿害至家破人亡，於是立下決心投入戰鬥，誓要救回妹妹。當幽鬼到達戰場要求拉古洛斯交出人質時，發現人質竟然不是露瑪而是美優，接着聖與唯等人出現將優美救走。戰鬥中聖和唯主要負責保護優美，以免她被戰鬥員射死。由於拉古洛斯的防禦力高得緊要，因此盡量以普通技攻擊它便可，反正對它的損傷也是差不多的，而在TURN 6幽鬼會變身為攻擊形態，只要選擇儲勁（タメ）就能使用超勁絕招テアクロー，戰鬥後同時將美優帶回基地。



第六話 再會與別離

前半

勝利條件：把全部戰鬥員擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

在ZEAM基地瑪莉對眾人討論有關進攻拜杜拿總部的事宜，當衝動的幽鬼知道後企圖馬上離開趕去營救露瑪，可是被聖等人制止，說要慎重檢討接着而來的攻擊計劃，後來幽鬼真的到了那間估計是敵方陣地的秘密基地，殊不知竟然是對方所設下的詭計，明博士早已配置戰鬥員埋伏幽鬼。要有效對付分散於版圖內的5名陸上戰鬥員，最好變身為高速形態以避開敵人的攻擊。當解決全部戰鬥員後幽鬼被明以雷射砲伏擊，幸得聖和唯將它破壞救走重傷的幽鬼。



後半

勝利條件：把阿魯保擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

聖等人將幽鬼帶回基地裏去，在瑪莉的強迫下唯有先到醫療室診治，可是他仍強行拖着重傷的軀體想去尋找露瑪，結果瑪莉以麻醉鎗射向他令他倒地不起。後來部隊全員再次到達該基地，由於恐防被雷射砲暗算所以小心地行動，幽鬼先變為基本形態與同伴們消滅附近的戰鬥員，殺得七七八八後便變為空中形態對付頭目阿魯保（アルボ），當心被敵人圍攻致死。在TURN 6幽鬼會衝向明博士那邊，當被激光射中後他會變成能作廣範圍回復的防禦形態，而明博士在臨走前讓幽鬼看看露瑪以影響其戰鬥情緒。



第七話 命運之選擇

前半

勝利條件：把全部MMAS裝置破壞
失敗條件：幽鬼、聖或唯被擊倒

聖與唯在外調查時，發現有拜杜拿的人便向基地匯報，瑪莉於是命他倆留守待機，可是聖卻等不了那麼久而擅自行動，對付企圖展開試驗的漢騰（ハンターン）。這關目的是要將7台MMAS裝置破壞，可是敵人連同漢騰多達11人，因此要好好調配兵力作戰。在TURN 3幽鬼等人便會趕到，可等他們出現才全力破壞MMAS，無需費力對付戰鬥員，最好讓聖與唯去應付橋右邊的3台，其餘的去處理另外4個，而在TURN 5時BRETH-O會出現，總而言之要快點進行破壞工作。完成後三軍將之一莉吉娜神使（リグナ神使）再度控制聖命他捉走唯。



後半

勝利條件：把聖或唯救出（走近便當救出）
失敗條件：幽鬼被擊倒

漢騰將聖和唯當作人質躲在水裏，幽鬼等人為了拯救他們而需要小心作戰，雖然幽鬼可馬上靠近水邊變為水中形態，可是會立即被水中戰鬥員封位，因此還是老實地消滅後患才進水吧。開始時應向下移以裝甲戰車作據點殺敵因可乘車回復，將全部陸上與空中戰鬥員解決後回復完便可到水邊對付那3名水中戰鬥員，跟着幽鬼靠近水邊變身為水中形態去拯救二人，而由於看守聖的戰鬥員實力較差，所以拯救聖比較容易。返回基地後瑪莉本想毀滅聖以防他再次被敵人操控，可是被幽鬼痛罵一番。



第八話 覺醒、究極形態

前半

勝利條件：把全部戰鬥員擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

幽鬼遇到一名拜杜拿強敵，當他質問妹妹露瑪身處何方時，它卻說出有關令雅路瑪（アルマ）復活的事，令到幽鬼不明所以，接着它挑釁幽鬼向它作出攻擊，當它閃避後便吸收其資料逃之夭夭。返回基地後瑪莉讓眾人觀看幽鬼到處破壞的片段，眾人大驚，接着美優說幽鬼仍未回來，於是出外進行調查，結果發現了一名和幽鬼基本形態相同的偽幽鬼，與此同時真正的幽鬼出現。由於這關只需對付全部戰鬥兵而矣，因此行動要迅速，避免遭實力高強的偽幽鬼擊中。



後半

勝利條件：把卡撒奴擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

各成員在聖的掩護下先行折返基地，而聖則被偽幽鬼的說話弄至對自己的身份存疑，接着基地收到有人進行破壞，看來是偽幽鬼的所為，幽鬼等人於是便整裝出發，果然在現場找到偽幽鬼。由於這關有很多礙事的戰鬥員，因此聖與唯等人的任務便是負責牽制各戰鬥員，當幽鬼被偽幽鬼直接攻擊時就會發生覺醒事件，變成究極形態，若這時以究極形態攻擊偽幽鬼它就會變回原狀——卡撒奴（キャサヌール），只要繼續以究極形態攻之便能很快解決它。



第九話 終被明白的真相

前半

勝利條件：把巨大視線擊倒
失敗條件：幽鬼被擊倒

一名男子被幾個戰鬥員所包圍，幸得幽鬼等人趕至拯救他，當幽鬼質問戰鬥員有關露瑪的事時卻不得要領，解決敵人後那名男子告知他被囚禁在拜杜拿時好像聽過露瑪這名字，他說是被拜杜拿捉去研究藥品，希望幽鬼他們能伸出援手。將他帶回基地後，那男子突然說出有關人類真正身份與魔神之刻印的關係，頓時令幽鬼衝出去拼命要找回妹妹，瑪莉於是叫聖等人跟隨他出去，原來這時莉吉娜的詭計，而在TURN 3時美優報告基地被敵人襲擊；幽鬼只要以究極形態便可消滅頭目巨大視線（サイトメガロ）。



後半

勝利條件：把基肯擊倒
失敗條件：幽鬼或聖被擊倒

這次的爆炸原來是那名男子——三軍將之一的基肯所做的，它滲入人類細胞因而避開偵監器的注意。聖追捕基肯直到地牢，頓時被它與大批戰鬥員包圍，我方除了聖之外還有裝甲戰車在左下方，戰鬥開始時先替聖變身，這時基肯會慢慢行去裝甲戰車那邊，記着不要強行保衛戰車，事關它一記間接射擊可造成近100 HP的傷害。到TURN 4幽鬼等援軍趕到，這時要替幽鬼變身為究極形態，而當基肯的HP被扣至一半時它便會變回實力更強的原來狀態。打敗基肯後當它正要說出露瑪的下落時，被莉吉娜殺人滅口。



真說サムライスピリッツ 武士道烈伝

真說侍魂 武士道烈傳 第三回完結篇

RPG	製造商：SNK　售價：6800日圓 容量：CD-ROM
MEM	NEO・GEO　SEGA SATURN/ PlayStation

文：天草四郎 時貞

卷肆—祖加的壯烈犧牲

進入「巴里門」後右方多了一個入口，這就是第五條魔街道，這裏有十分多隱閉路；在寶箱中取得鐵火卷、万能藥及天聖酒後，最右方有入口通往阿杜拉斯迷宮。在迷宮中可



遇到地震的同黨，他們似乎是迷了路，奈戶知道他們不是窮兇極惡的人，所以不和他們戰



鬥（迷がす）；在寶箱中取得天聖酒及痊癒之水後，往右走可以找到海王普西頓，牠知道奈戶要與邪惡戰鬥，便一試奈戶的實力；戰勝後可以取得阿杜拉斯之淚。在另一個寶箱中取得了戰士之傷藥及速度之素後，往右方可走到第六條魔街道。於這裏可取得仙魂丹、仙魂秘藥、雷御腰、体力之素及万能藥；在右上方可找到一個往「南米門」的出口。

到了位於南亞米利加的小村莊一綠地獄，在村中可找到



一個人替你修行；行了一會，村長會向你說，最近眾村民的身體都十分虛弱，可能是因為真神懲罰吧，他希望奈戶去哈利哈利山看一看神像，奈戶當然答應。



離開村子往北方走可以到達哈利哈利樹海，在寶箱取得





重靴後，往上方出口可進入哈利哈利山。在山中的寶箱取得了龍之逆鱗、鐵火卷、痊癒之水及解縛藥後，於山的最上方找到數顆神石，這一些神石是取得黃金香蕉的關鍵，只要調查最右方的神石，回答跳下（飛び降りる），再往下方走可以找到一條看不到的道路，在路上一直走，就可以取得黃金香蕉。



拿着香蕉進入山頂的太陽神殿，就可以進入內部，不過此時三鬼的手下一施巴路巴衝進了來，他並且向三鬼說神殿



現在通行無阻，現在就可以將這一座山變成魔之山了，當奈戶追入內部，三鬼亦已趕到，並且命施巴路巴向奈戶攻擊；不過此時祖加趕到，戰鬥會變得較輕鬆；戰勝了他後，三鬼將兩顆寶珠的力量吸了，她並將祖加吸進了邪銅鐸中，他叫奈戶等人不要理會他的安危，立即將邪銅鐸消滅，於是鈴音唯有尊重他的意旨，使用找法鈴將邪銅鐸消滅，祖加亦因此玉石俱焚；可能是因為三鬼的力量增強了，所以法鈴在擊毀邪銅鐸的時候亦被反震力震破；三人在傷心之際亦同時加上這突發的事情，的確有點不



知所惜，不過奈戶總算能夠平息情緒，向同伴作出鼓勵，在後方的神像說三位善良的戰士，到最後一定會逢凶化吉的。取得寶箱中的戰士之傷藥、天聖酒、痊癒之水及亞夏活之皮衣後便可離開；在離開時，四名守護神會向你道謝。

回到綠地獄，村長向你道謝後，便可以得到村中神像的幫忙，找到新的目的地。

卷伍—偉大魔法師 HOLY

回到「南美門」發現多了一個新的入口，進入後可到達第七條魔街道。這裏亦是有許多隱路；取得仙魂秘藥、天聖酒及妖精靴後，便可進入上方的出口。

到了墓迷宮，會被不知火



幻庵阻攔；將他擊退並取得痊癒之水及龍之逆鱗後，便先進入右方的出口。

到達了第八條魔街道，可取得天聖酒、鐵火卷及万能藥；往右方出口可到達「桑港門」。

在桑港中得到了黃金蘋果及一位叫HOLY的大魔師的情報，於是奈戶便進入東面的茨之森；在這裏除了可以取得戰士之傷藥、龍之逆鱗、氣力之



素、仙魂秘藥及最後戒指外，還可以取得傳聞中的黃金蘋果；拿着蘋果到HOLY的家，HOLY吃罷蘋果後果然有好轉；傾談中HOLY原來亦知道邪銅鐸的事，但由於知道的只有一點點，所以奈戶向他詳細道出；HOLY知道她們的遭遇後，決定將他的絕技「HOLY



BREAK」傳授給她們，這招的威力等同法鈴，不過使用的時候一定要對同伴信任，這樣威力才會發揮。

在村中的北方尋找，有一條山路可到達黃金橋，內裏果然有一個邪銅鐸，而守護者是一個黃金巨人，將他打倒後，鈴音便發動HOLY BREAK來轟破邪銅鐸。

回去找HOLY時，門口的



人說他離開了，不過他留下了一條鎖匙給奈戶，奈戶接過這一條墓之鍵後，便可以回到墓迷宮。

利用墓之鍵開啟了之前進



入不到的通道，可取得風車、速度之素及万能藥；另外在戰勝了守護神魔艾的話，可取得墓之小鎚；從左上方的出口出去，可到達第九條魔街道。

在這裏取得最後靴、万能藥及痊癒之水後，進入左方出口可以到達「京門」。



卷陸─花諷院與鬼諷院

到達了京都，奈戶可以轉換寵物；在左方的機關屋（立ちゃん），可以影一張三人合





照；而右方的飯屋中，可以找到花諷院骸羅，在他的口中知道，京中一個叫綾小路的人有一點兒怪，他走前還說，若要找他的話可以到神社的。

到南面的京都後，在宿屋中可以找到一個叫三味線太郎的人，不過並沒有可靠的情報取得。往右走到神社，花諷院骸羅會告訴你鬼諷院家族的職責，其實是防止靈體的入侵，所以他們是要看守着結界；而花諷院家族，則是以降魔為主；就是這樣，鬼諷院家一直與花諷院家有爭奪權勢的事情發生。最後，骸羅祝福奈戶能夠將邪銅鐸全部消滅。除了得到這一些情報外，從兩名道士口中知道神社旁有一座建築



物，在那裏是修行的好地方。

進入了修行場，內裏有三



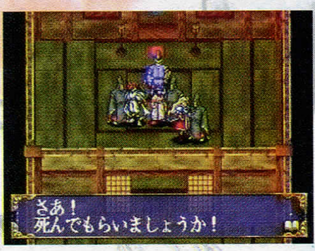




重試練，最後的試練則是與一個假的花諷院骸羅戰鬥，戰勝了他後，可以取得最強的超必殺奧義。

奈戶在村民的情報中得知京都正被封鎖中，於是奈戶走回北面的京都，找地主綾小路詢問；進入了屋中，鈴音希望





綾小路久麻呂立即解除京都的封鎖，因為她們要儘快將邪銅鐸找出並且消滅，不過他似乎並不合作，並且向奈戶等人攻擊；當戰鬥結束，奈戶認為綾小路與鬼諷院的人都隱藏着一些不可告人的秘密，於是她們便去找花諷院骸羅商量。

回到京都南面的神社找花諷院骸羅，他知道一切後，共



沒有甚麼指示，那麼奈戶唯有回京都北面，到鬼諷院的大本營，到達了門口時，骸羅會出現，並且助奈戶等人進入鬼諷院之寮中。

一進入內裏，就被鬼諷院的人用結界封了入口；在入口處的寶箱中可取得流星之腳絆、龍之逆鱗及化裏．火焰。在頂樓中，鬼諷院千角將邪銅鐸的力量灌輸入破怨的體內，



牠的力量變得更加強大了，然

後鬼諷院與手下便將破怨送到大阪。奈戶等人上了二樓，在寶箱中取得雷御腰、仙魂秘藥及鬼之線繩；向三樓進發時，綾小路久麻呂會出現，他說破怨正向着其他的地方破壞，說罷他就向眾人攻擊；戰勝他後往上一層，終於找到了鬼諷院千角，奈戶三人因他讓破怨帶走邪銅鐸而作出憤擊，這時花諷院骸羅亦會加入戰陣；當戰勝了他，他說羅將神三鬼及破怨很快就會為他報仇，說罷，他的靈魂亦被吸去了，一行人亦立即向大阪進發。





卷柒—美州姬與三人衆

離開京都後往西南方走，可以到達大阪，不過一切都太



遲了，大阪已被破怨毀掉，眾人唯有到其他村落看看。離開大阪繞到東南方的伊賀關卡，通過後往西方一直走，可以到達安生村，這處同樣被破怨毀滅了，但在這裏會遇見首斬破沙羅，當戰勝了他的話，就可以引導他往成佛之路，



一進入位於東南方的伊勢，就有一個村民向你說，村長希望與你見面，答應（はい）後會進入村長的家。村長



請求奈戶將魔物擊退，然後他就說出早於二百前，一個叫美州姬的浪人，曾在這村中與惡靈戰鬥，而她有三位同行者，他們將日本全國的魔物擊退，

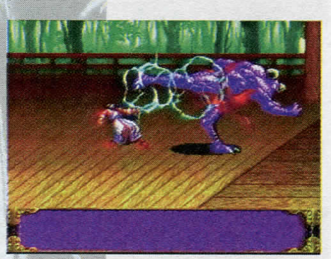


並且將最強的魔物打倒，奈戶打斷村長的說話問，三鬼不就是現今的魔界頭領嗎？（筆者解釋：美州姬的日文發音，是與羅將神的名字相同，而解釋是神之食物或三鬼）村長說這並不對呀，現在邪惡的三鬼與以前的美州姬是兩個不同的人啊！因為美州姬與她的三人眾將巨大的惡魔消滅，拯救了伊勢的村民；奈戶還攪不通美州姬與三人眾的事，還是忘了這事它吧。

在菊池屋旁的小屋中，從



老人口中得知，原來破怨出來行動的目的，就是令於出雲的阿號降除石化的咒縛，於是奈戶聽後便立即往伊勢神宮走去。一踏進了左面神宮的範圍，門口的人就說等了很久，她希望奈戶進入神宮中將魔物擊退，於是奈戶立即進入伊勢神宮之內。一進內，破怨看見奈戶三人，立即向她們攻擊；鈴音向破怨攻擊時，發現到有邪銅鐸的感覺，奈戶不理，向破怨全力攻擊，不過這非但無效，還被牠用數記重擊轟開……。



奈戶聽到了一把聲音，醒來時發現四周都沒有人，不



久，有一個樣貌及裝束極像鈴音的人出現，她問奈戶是不是魔界的魔物，奈戶反問她應是鈴音吧！？不過她說她的名字叫做烈風之飛音，是美州姬的其中一個同伴，她並再次質問奈戶是誰，不久兩人因誤會而打起上來，就在此時，美州姬出現了，她制止了兩人後說奈戶身上並沒有邪惡的氣息，奈戶並不是魔物；這次到美州姬問，為甚麼奈戶知道她的名字，奈戶想了想，她就是村長所說的美州姬？不久美州姬問奈戶一起同行好嗎？答應（はい）了後，奈戶便與美州姬、烈風之飛音及那一頭叫波音的



怪獸一起上路。

在村中的東南方找到一個山洞，一進內三人立即遇到襲擊；戰勝後，美州姬說於山洞的內部有強力的魔物；在寶箱中取得了力之素、化粧·景清、地龍之草履、鐵火卷、万



能藥及天聖酒後，可以遇見阿號，當戰勝了他，四人的感情



增加了，可能是因為大家的目的都是一樣吧；在後方的寶箱取得仙魂秘藥後，回原路離開山洞；不過在山洞的入口處會遇見另一名魔物—吽號，戰鬥立即開始；戰勝了吽號後，山洞開始劇震，四人立即離開。回到村子中，神社的人向四人道謝，並且設宴款待。在宴會後，奈戶與美州姬因為同是巫女而惺惺相惜。



第二天，美州姬用轉地轉生之意，將四人轉移到恐山。在恐山中的寶箱取得体力之素、翔破之草履及式神手甲。





到了最頂部，飛音將一個法鈴擺放在神社處，祈求保佑；到達了深處，美州姬大聲呼出羅將神三鬼的名字後，三鬼出現了，不消說，四人立即準備將這一個傳說的魔神消滅；戰勝了牠後，牠的力量似乎未完全使出，當美州姬與飛音向牠攻擊，竟全起不了作用，而且牠還向眾人反擊，美州姬見況便上前受了這一記重擊，不過波音立即上前救助主人，向三鬼攻擊，可惜這非但無效，波音還壯烈犧牲了，美州姬的身體亦慘被三鬼吸進了體內；取得了新力量的三鬼，的確強了許多，不過在三鬼體內的美州姬，趁暫時還能夠有一點兒意識控制自己時，立即用法力將飛音與奈戶送走，她還使用一招自縛魂．封滅來將身體封着，最後她向奈戶說，她會等待奈戶二百年，屆時必定要將她消滅。

與飛音回到伊勢神社，聽到有一些村民們在歡呼三鬼被消滅；奈戶向飛音說，她不會忘記自己曾是美州姬與三人眾的其中一人；回到神社內，主持將美州姬交托的時之髮尾交如給奈戶；在神社的內堂，奈戶戴上時之髮尾後，便要回到現代了，飛音說會將她的劍流傳下去，她亦祝福奈戶能將三鬼打倒。





卷捌—喚回波音的記憶

奈戶回到與破怨戰鬥的神社，奈戶企圖令破怨回復記憶，此時，三鬼剛巧呼喚破怨，所以不一會牠就消失了。離開了神社，奈戶問鈴音她持有的法鈴是在那裏得到，她說這是她的祖先流傳下來的寶物，奈戶心裏相信已知道究竟了。

回到了京都，可看見骸羅一眾人與破怨對峙着，骸羅希望奈戶幫忙，不過奈戶希望令破怨回復本性（正気に戻す），不過鈴音說二百年前的事，應該不可能記起了，不過奈戶堅持要再試一次（もう一度），終於破怨回復了波音的記憶，牠醒來後，便說要救回美州姬，不過這時三鬼出現了，她想再一次控制波音，不過憑着波音的意志，波音寧願犧牲也不願再次被控制；波音消失後，邪銅鐸亦出現了，於是三合力使出HOLY BREAK將邪銅鐸轟破；破怨在臨死時向奈戶說，要救助美州姬；然後三鬼向眾人說，若要找她的話，就到恐山的地獄神社吧；眾人亦向「京門」出發。





終卷—決戰！羅將神三鬼

在「京門」找到了一個新的入口，進入後這就是第十條魔街道；穿過重重的牆壁，在寶箱中取得超青汁、化粧、變化、天聖酒、万能藥、体力之素、紋章及仙魂秘藥後，靠右上方走會遇到美州姬給你的試練，對手是你使用的主角，而這一場戰鬥是單對單的。



到達了「恐山門」，在恐山處回復及記錄後，便可以往上方的神社入口走去；這神社的路的確令人摸不着頭腦；在這裏的寶箱可取得真田線繩、神聖絲帶、替身之數珠及万能藥；到達了飛音曾經擺放銀之法鈴的地方，可以取回法鈴，交給鈴音。





當到了神社的入口，叶號會出現阻止，戰勝了他後，他就會與阿號合體，成為阿吽剛，不過在戰鬥時花諷院和狆會趕至幫手；將阿吽剛擊倒後，除奈戶外的三人會被吸進了邪銅鐸，不過奈戶立即嘗試使用HOLY BREAK，幸好趕得及將三人救出。

在得到了和狆的回復後，往上走就可以找到三鬼；將她打倒了後，美州姬的靈魂就會被救出，當三鬼失去了美州姬的身體，便向三人使出強大的攻擊，不過美州姬用最後的力量救回了三人；這時候，三鬼背後的操控者—亞夫羅沙出現，他將三鬼吞噬後便向三人攻擊；他的前方會有四個膿胞—凶焰、凶水、凶風及凶雷，大家可以不停用全體攻擊的奧義，待將其中三個打倒後，就可以轉用一些單體強力的攻擊來向餘下的進攻。





當戰鬥結束，各人都會有自己的路走，世界亦暫時得到平靜。



「妖花慟哭之章——完」



■PS的OMAKE，最後人物是黑子。

文：MS



魔劍美神 ROYAL VOL.2

SRPG　製造商：角川書店／ESP　價格：6300日圓

MEM　SEGA SATURN

接上期

戰前準備









莉娜等人將盜賊打敗後進入拉露迪古王國的國境，守護國境的守衛因為莉娜經常將惡徒擊退而贈送50個金幣作謝禮，莉娜當然樂意接受，眾人進入拉露迪古的國境，經過山夫路之東就到達第一個城鎮——山夫路鎮。在鎮的外街阿米莉娜提出到旅館休息的要求，莉娜當然沒有異意，眾人來到旅館，先向店主打聽有關這鎮的情報，後來得知在鎮的西方胡魯捷迪(トゥール・シティ)是很危險，因為經常有魔物出現，而且不只幾隻，是以百隻來計算，當莉娜聽完此事後感到驚訝。在旅館休息的當晚，眾人到酒場用餐(這時各人的能力值上升)，從酒場的店主口中得知在大約十四至十五小時之前，也曾有精靈族來過此地。當莉娜返回旅館之後，絲維亞突然向莉娜提出與她單獨相談，莉娜沒有半點的猶疑便答應了。

絲維亞帶莉娜到森林後就開始她的話提，她問莉娜為甚麼要幫助拉古，而且這樣做不覺得是被魔物利用，因為要打開尼札林城的封印是必須有兩條頸鏈，若是莉娜帶拉古到尼札林城，就可以成全魔物集齊兩條頸鏈，莉娜就很樂觀地説只要速去速回就可，之後絲維亞與莉娜返回旅館休息。

翌日，一行人離開山夫路鎮，向胡魯捷迪方向進發，來到胡魯捷迪以北的森林，積加斯與加奧黎由山夫路鎮到這裏感到有點不尋常的氣色，原來是上次鬧鬼事件的幕後主腦一直都跟在莉娜後面(若果玩者沒發生過鬧鬼事件，就會沒有任何事情發生)，而今次是來找莉娜報仇，莉娜當然樂意奉陪，不過他們仍然是不堪一擊，將他們擊倒後，得到300個金幣，而拉古的能力值上升。

眾人來到了胡魯捷迪鎮的外街，加奧黎提出到旅館休息的見意，不過玩者可不用理會，先到鎮的內街進入地下水道，突然半魚人出現，將牠們打倒後向前進(選進んでみる)就可到達鎮的內街，接着眾人疲倦得要回旅館休息。到達旅館後原本想向店主打探情報的莉娜，但是卻因店主年紀太大而不能正確回答問題，就這樣莉娜回房休息，而當晚莉娜等人到酒場用餐，從酒場裏的人口中得知要到內街就要通過地下水道(此事早已知道)，之後返回旅館休息，當晚所有人聚在一起相討有關明天到達尼札林城的事，大家都互相鼓勵，祈求會有好的結果。













最終之戰







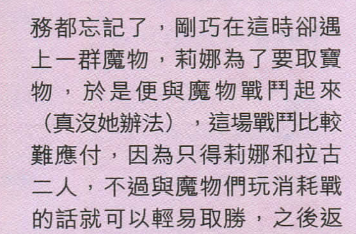
翌日，莉娜等人離開胡魯捷迪鎮，向尼札林的方向進發，當到達尼札林城前，拉古用他手上的頸鏈令城門打開，眾人進入城的內部後遇上魔族的人，他用魔法將拉古的頸鏈取走，之後他將莉娜等人進入他的結果，欲將莉娜打倒，隨即進入戰鬥，這場戰鬥敵人的數目很多，而且牠們的HP除了比以往高之外，還有全部都不怕低級魔法攻擊，要用烈閃槍和龍破斬才可傷害牠們，但是可不用擔心，慢慢跟牠玩消耗戰就可取勝，取得勝利後尼札林城也隨即倒塌，莉娜等人幸好可以安全脫離尼札林城，可是在遠處卻出現另一座城堡，它就是真正的尼札林城，而且魔物不斷湧出來，為了救出拉古的妹妹，莉娜必須帶着拉古用飛行魔法到尼札林城，所以阿米莉亞、積加斯、加奧黎和絲維亞都一起對敵，莉娜與拉古到達城中之後，有兩條路選擇（這時由於選擇兩條路都有不同的事發生，所以會分開來說）。






向左路進發

雖然拉古說要向右行，但是，莉娜就怎會聽他所說的話呢！（因為她來這裏的目的是要找尋寶物的）當她進入左方的通道後，發現了寶物庫，這時莉娜看見這麼多的寶物就興奮得不能自制，連最重要的任務都忘記了，剛巧在這時卻遇上一群魔物，莉娜為了要取寶物，於是便與魔物戰鬥起來（真沒她辦法），這場戰鬥比較難應付，因為只得莉娜和拉古二人，不過與魔物們玩消耗戰的話就可以輕易取勝，之後返回原來的通道，會再次遇上加奧黎等人，當所有人齊集之後，一起進入大堂，看到最終BOSS後，莉娜等人就與他開戰，經過一連串的激戰，結果莉娜取得勝利，之後就看ENDING啦！







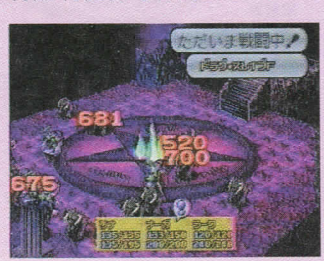





向右路進發

拉古見意向右路前進，莉娜就選擇右路，在右方的通道內卻遇上白蛇娜嘉，這時莉娜向她說要盡快趕去大堂，之後三人就立即起程到大堂，到達大堂後終於看到最終BOSS，他因已利用完依莉亞就將她還給拉古，他呼出巨大魔物來攻擊莉娜等人，可是依莉亞將巨大魔物的弱點說給莉娜聽，之後莉娜與娜嘉合力將巨大魔物擊倒，最後餘下最終BOSS，他再呼出大群魔物向莉娜挑戰。這場戰鬥其實對己方很不利，因為己方只得三人，而敵方的數目就……不過可不用擔心，因為主要都是玩消耗戰就可取勝，只要記着經常回復自己的HP，就很容易取勝，當取得勝利後就可看到ENDING。



遊戲研究坊



FINAL FANTASY TACTICS™

武器、防具、飾物及道具表

防具表

護盾系

名稱	物理攻擊回避力	魔法攻擊回避力	其他	價格
EXCUTSHION（エスカッション）	75	50	—	400
賓尼斯亞護盾（ベネチアプレート）	50	25	炎雷冷威力減半	10
歸猿護盾（カエサルプレート）	46	20	炎雷冷威力強化	10
源氏之盾	43	—	—	10
水晶之盾（クリスタルの盾）	40	15	—	21000
白金護盾（プラチナシールト）	37	10	—	16000
鑽石護盾（ダイアシールト）	34	15	—	12000
依滋斯之盾（イージスの盾）	10	50	魔法攻擊 +1	10000

帽系

名稱	HP增加值	MP增加值	特別效果	價格
盜賊之帽（シーフの帽子）	100	—	SPEED+2／DON'T MOVE、DON'T ACTION 全無效	35000
閃光魔帽	88	15	魔法攻擊 +1、SPEED+1	16000
黃金之髮飾（金の髮飾り）	80	50	沉默無效	12000
黑頭巾（黒ずきん）	72	—	—	7000
祭司之帽子	64	20	攻擊魔法 +1	6000

頭盔系

名稱	HP增加值	MP增加值	特別效果	價格
大地頭盔（グランドヘルム）	150	—	暗闇、睡眠無效	10
源氏之頭盔（源氏の兜）	130	—	—	10
水晶頭盔（クリスタルヘルム）	120	—	—	14000
CIRCU LET（サークレット）	100	—	—	10000
白金頭盔（プラチナヘルム）	90	—	—	8000
鑽石頭盔（ダイアヘルム）	80	—	—	6000

袍系

名稱	HP增加值	MP增加值	特別效果	價格
君主之袍（ローブオブロード）	10080	物理攻擊 +2、魔法攻擊 +1／永久 PROTEST、永久 SHELL		10
光之袍	75	50	—	30000
黑之袍	60	30	強化炎雷冷	13000
白之袍	50	34	炎雷冷威力減半	9000

衣服系

名稱	HP增加值	MP增加值	特別效果	價格
塑膠之衣（ラバーコンシャス）	150	30	雷無效	48000
黑裝束	100	—	STOP 無效	12000
忍者之衣（忍びの衣）	20	—	SPEED+2、透明	10
大地之衣	85	10	吸收、強化地	10000
發力帶（力だすき）	70	—	物理攻擊 +2	7000
柔術道	60	—	物理攻擊 +1、戰鬥不能無效	4000

盔甲系

名稱	HP增加值	MP增加值	特別效果	價格
MAX MILLION（マクシミリアン）	200	—	—	10
反射盔甲（リフレクトメイル）	130	—	永久 REFLECT	18000
源氏之鎧	150	—	—	10
水晶盔甲（クリスタルメイル）	110	—	—	19000
QUILLAJA VINEYL（キャラビニエール）	100	—	—	13000
白金盔甲（プラチナアーマー）	90	—	—	9000
鑽石盔甲（ダイアアーマー）	80	—	—	6000

飾物表

香水系

名稱	效果	其他	價格
SORDIRATJYU（ソルティレージュ）	永久 PROTEST、永久 SHELL	女性專用	60000
SETIMEMSON（セッティエムソン）	魔法攻擊 +1、永久 FAST、透明	女性專用	60000
SHELLUSE（シェルシェ）	永久 REPRETENT、永久 REFLECT	女性專用	60000
SHINE TACHE（シャンタージュ）	永久 RAISE、永久 REJETINE	女性專用	60000

斗篷系

名稱	效果	價格
消失斗篷（消えるマント）	物理防禦力 35、透明	10
皮斗篷（フェザーマント）	物防禦力 40、魔法防禦力 30	20000
吸血鬼斗篷（ドラキュラマント）	物防禦力 28、魔法防禦力 28	15000
妖精斗篷（エルフのマント）	物防禦力 25、魔法防禦力 25	8000

手環系

名稱	效果	價格
守護之手環（まもりの腕輪）	DON'T MOVE 無效、DON'T ACTION 無效	7000
N・KAI 手環（ン・カイの腕輪）	混亂無效、誘惑無效、暗威力減半	10000
108 數珠（百八の数珠）	UNDEAD 無效、吸血無效、青蛙無效、毒無效、炎雷冷風地水聖暗威力強化	15000
翡翠手環（ヒスイの腕輪）	石化無效、STOP 無效	10000

介指系

名稱	效果	價格
天使介指（天使の指輪）	戰鬥不能無效、暗闇無效、RERAISE	20000
咀咒介指（咒いの指輪）	物理攻擊 +1、魔法攻擊 +1、SPEED+1、永久 UNDEAD、勸誘無效	10
反射介指（リフレクトリング）	永久 REFRECT	10000

手套系

名稱	效果	價格
BLADEZER（ブレイサー）	物理攻擊 +3	50000
魔力手套（魔力の子手）	魔法攻擊 +2	20000
源氏手套（源氏の小手）	物理攻擊 +2、魔法攻擊 +2	10

靴系

名稱	效果	價格
紅色靴（赤い靴）	魔法攻擊 +1、MOVE+1	10000
艾魯美斯靴（エルメスの靴）	SPEED+1	7000
皮靴（フェザーブーツ）	永久 REPRETENT	2500

道具表

名稱	效用	其他	價格
柳生之漆黑	攻擊力 10	手　劍（飛標）	1000
風魔之手　劍	攻擊力 7	手　劍（飛標）	300

武器表

忍者刀系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
甲賀忍刀	15	5	—	—	可兩手用、二刀流可用	10
伊賀忍刀	15	10	—	—	可兩手用、二刀流可用	10
佐助之刀	14	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	10
咒縛刀	13	5	—	附加 DON'T ACTION	可兩手用、二刀流可用	16000
忍者 LONG（忍者ロング）	12	5	—	—	可兩手用、二刀流可用	10000
小太刀	10	5	—	—	可兩手用、二刀流可用	7000

小刀系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
疏達小刀（ソーリンシェイプ）	12	10	—	附加睡眠	二刀流可用	12000
空氣小刀（エアナイフ）	10	5	—	風屬性	二刀流可用	8000
韜死小刀（アサシンダガー）	7	5	—	附加死之宣告	二刀流可用	5000
奧利花小刀（オリアルコン）	7	5	—	—	二刀流可用	4000
地雷刀（マインゴーシュ）	6	40	—	—	二刀流可用	3000

斧系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
斷木斧（スラッシャー）	16	—	—	附加 SLOW	兩手專用	12000

樂器系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
妖精之豎琴（妖精のハープ）	15	10	3	附加迷惑	單手專用	30000
血之十二弦	13	10	3	—	單手專用	10000

娟物系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
兩殘娟	15	50	2	—	單手專用	40000

袋系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
H 之袋（H のバッグ）	14	—	—	SPEED+1	女性專用	58000
P 之袋（P のバッグ）		12	—	—	永久 REJETINE 女性專用	52000
FS 之袋（FS のバッグ）	20	—	—	—	女性專用	60000

字典系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
萬語全書（マダレムジエン）	11	15	3	—	單手專用	30000
歷史全書（バビルスプレイト）	9	15	3	—	單手專用	10000
怪物辭典	8	15	3	—	單手專用	6000

弓系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
柏修斯之弓（ペルセウスの弓）	16	—	5	—	兩手專用	10
與一之弓	12	—	5	—	兩手專用	10
阿提密斯之弓（アルテミスの弓）	10	—	5	—	兩手專用	22000
斬風之弓（風斬りの弓）	8	—	5	風屬性	兩手專用	8000

自動弓系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
GASTRAPHETES（ガストラフェテス）	10	5	4	—	單手專用	20000
手自動弓（ハンティングボウ）	6	5	4	—	單手專用	8000

槍系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
雷電槍（ブラストガン）	22	5	8	雷屬性	單手專用	10
灰殼槍（グレイシャルガン）	21	5	8	炎屬性	單手專用	10
冰氣槍（ブレイズガン）	20	5	8	冷氣屬性	單手專用	10
石化槍	16	5	8	石化	單手專用	10

刀系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
塵地螺鈿飾劍	25	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	10
正宗	18	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	10
菊一文字	15	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	22000
村正	14	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	15000
清盛	12	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	10000
天之村雲（天のむら雲）	11	15	—	—	可兩手用、二刀流可用	8000

劍系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
物質劍（マテリアブレイド）	10	10	—	—	可兩手用、二刀流可用	10
NAGULA LOGU（ナグラロク）	1	50	—	附加青蛙	可兩手用、二刀流可用	10
RUNE BLADE（ルーンブレイド）	14	15	—	魔法攻擊 +2	可兩手用、二刀流可用	20000
寒冰劍（アイスブレイド）	13	10	—	冷氣屬性、魔法發動 FREEZELA	可兩手用、二刀流可用	14000
鑽石劍（ダイアソード）	10	10	—	—	可兩手用、二刀流可用	8000
PLATI SWORD（プラチソード）	12	10	—	—	可兩手用、二刀流可用	11000
睡眠之劍（眠りの剣）	9	5	—	附加睡眠	可兩手用、二刀流可用	5000
古代之劍	9	5	—	附加 DON'T MOVE	可兩手用、二刀流可用	2500

標槍系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
標槍（ジャベリン）	30	10	2	—	可兩手用	1000
龍之鬚	17	10	2	—	可兩手用	44000
聖矛（ホーリーランス）	14	10	2	聖屬性、魔法發動 HOLY	可兩手用	36000
十字矛（オベリスク）	12	10	2	—	可兩手用	10000
PARTISAN（パルチザン）	11	10	2	—	可兩手用	7000

棒系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
鯨之鬚	16	20	2	—	可兩手用	37000
八角棒	12	20	2	消解暗闇、沉默、OIL、青蛙、毒、SLOW、STOP、DON'T MOVE、DON'T ACTION	可兩手用	20000
象牙之棒	11	20	2	—	可兩手用	10000
谷古之棒（ゴクウの棒）	10	20	2	附加 INOCENT	可兩手用	7500
鐵扇	9	20	2	—	可兩手用	4000

魔法杖系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
信仰杖（フェイスロッド）	5	20	—	永久、附加 FAITH	可兩手用、二刀流可用	10
巨龍杖（ドラゴンロッド）	5	20	—	—	可兩手用、二刀流可用	12000
巫師杖（ウィザードロッド）	4	20	—	魔法攻擊 +2	可兩手用、二刀流可用	8000

鎚系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
蠍子之尾（さそりのしっぽ）	23	—	—	—	可兩手用、二刀流可用	40000
星晨鎚（モーニングスター）	16	—	—	—	可兩手用、二刀流可用	9000
火炎鎚（フレイムウイップ）	11	—	—	炎屬性、魔法發動 FIRELA	可兩手用、二刀流可用	4000

騎士劍系

名稱	攻擊力	回避率	射程	特別效果	其他	價格
混亂騎士劍（カオスブレイド）	40	20	—	永久 REJETINE、附加石化	可兩手用、二刀流可用	10
超魔聖劍（ラグナロク）	24	20	—	永久 SHELL	可兩手用、二刀流可用	10
EXCALIBA（エクスカリバー）	21	35	—	永久 FAST、吸收聖、強化聖	可兩手用、二刀流可用	10
拯救女王騎士劍（セイブザクィーン）	18	30	—	永久 PROTEST	可兩手用、二刀流可用	10

有買趁手！
《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站 A　遊戲誌尊賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

補購站 B　環球遊戲室
九龍深水埗黃金商場 38B 舖 TEL : 2728-3023

補購站 C　動畫精品專線自助店
香港灣仔東方 188 商場 147 號舖 TEL : 2838-8394

補購站 D　振邦電腦電業公司
澳門亞利Y架街 6 號地下 W 舖 TEL : 212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：（日間）＿＿＿＿＿＿＿＿

（夜間）＿＿＿＿＿＿＿＿

郵寄地址：（如與上列地址不同）＿＿＿＿＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（　）

支票號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
◆本刊恕不接受海外補購
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第五十四期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電各補購站查看欲購的期數是否尚有存貨。

PLAYSTATION

遊戲　期數

SATURN

NINTENO 64

超級任天堂

街 機

NEO · GEO

個人電腦



無責任新GAME評壇



無責任編輯：ARES

太空侵略者

以現今技術要移植一隻70年代遊戲根本沒有難度可言，故遊戲各方面的移植絕對OK。雖然這PlayStation版與94年的超任版一模一樣，不過單以這經典魅力亦足以令當年錯過了超任版的玩家購買吧，加上遊戲只需2800日圓，可説是抵食夾大件之作。

PlayStation／STG／TAITO／2800日圓／記憶：1 BOCK

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:2.5分
音樂／音效:2.5分	難易度:3分
故事:──	移植度:4.5分
操作性:4分	平均分:3.3分



無責任編輯：ARES

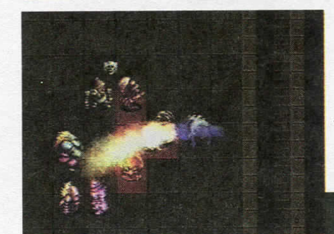
火鳳凰 3D

《火鳳凰》絕對是一隻經典遊戲，但《火鳳凰3D》卻是一隻不折不扣的「驚典」遊戲！畫面雖然是以立體表示，但出來的效果並不如理想，加上操控的之差更令人興趣大減。至於唯一不俗的便是三段合體強化系統的保留及革新，此外攻擊陣式的改變亦算是一個不錯的系統。

SEGA SATURN／STG／日本物產／6800日圓

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:2分
畫面:2.5分	原創性:2.5分
音樂／音效:2.5分	難易度:2.5分
故事:──	移植度:──
操作性:2分	平均分:2.4分



無責任編輯：ABO

ARC THE LAD MONSTER GAME WITH CASINO GAME

一GAME有兩款遊戲而且只賣4800日圓實在相當超值，又用上名作《ARC THE LADII》的角色乃信心保証。賭場遊戲的玩法頗具創意，怪獸遊戲絕對能叫人樂上大半天。唯一可惜是來來去去都是那些戰鬥場面會稍為單調，難度也很高，而儲存下來的DATA可於《ARC THE LADII》會破壞此GAME的平衡度。

PlayStation／ETC／SCE／4800日圓

評分：

人物／機械:3.5分	
畫面:3.5分	投入度:3分
音樂／音效:3分	原創性:3分
故事:0分	難易度:4.5分
操作性:4分	移植度:──
	平均分:3.0625分

無責任編輯：ABO

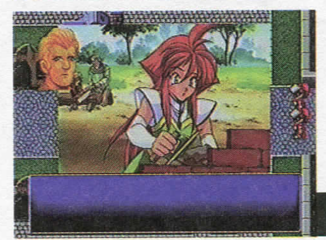
怪盜 ST TAIL

完全是一隻為擁躉製作的遊戲。遊戲本身的創意其實不差，迷你遊戲的款式也多，奈可操作頗為麻煩，讀碟時間長，動畫片段少，畫面設計簡單。最過份是主題遊戲內的陷阱防不勝防，能否過關很大程度全靠運氣，那種經常要續關的遊戲實在很易令人氣餒。

SATURN／AVG／TOMY／6800日圓

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:2分
畫面:2分	原創性:3分
音樂／音效:2分	難易度:4分
故事:2分	移植度:──
操作性:2分	平均分:2.4375分



無責任編輯：ABO

VOICE FANTASIA

玩此GAME的同時，會彷如重返PC-E的年代。遊戲畫面很「古典」、戰鬥畫面不單沒有看頭，而且戰鬥機會也極少，動畫亦只用了SATURN較早期的CINEPAK技術。撇開這些不提其實遊戲性也不差，要解的謎難度也適中，豪華聲優陣和簡易賺錢法（提示：適當時間按着Z連打C）也值回票價。

SATURN／RPG／ASK／6800日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:3分
畫面:2分	原創性:3分
音樂／音效:2.5分	難易度:4分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.125分



無責任編輯：小健健

悠久幻想曲

這隻育成SLG.的基本目的與其他的有些不同，筆者以前所玩的是要你培育一些姐姐仔某幾方面的才能，要她將來有一個美好的前途云云。但這遊戲的目的卻要令你的伙伴有好表現，繼而令村民對你的受觀迎程度增加，也是比較特別的吧。另外此遊戲的人設及配音方面也見得是花過心機下去的，而且EVENT也頗多，故可算是一隻中上之作。

SATURN/SLG./MEDIA WORKS/5800日圓

評分：

人物／機體:3.8分	投入度:2.8分
畫面:4.1分	原創性:3.0分
音樂／音效:3.7分	難易度:3.8分
故事:3.7分	移植度:──
操作性:3.0分	平均分:3.02分



無責任編輯：赤目黑龍

SIDE POCKET 3

本來，對於桌球這種玩意，黑龍是有點兒喜歡的，因為在學生年代，黑龍也經常往打桌球，不過在這遊戲之中的故事MODE之中，玩者真是行多過打波，可以説是完全的脱離了遊戲的本體，這點是極之失敗的。另外，這遊戲的新「判定」是會使玩貫舊遊戲的玩家感到非常不習慣。

SEGA SATURN／TAB／DATA EAST／5800日圓

評分：

人物／機械:3.5分	投入度:2分
畫面:3分	原創性:1.5分
音樂／音效:2分	難易度:1分
故事:1.5分	移植度:──
操作性:2分	平均分:2.06分

無責任新GAME評壇



無責任編輯：赤目黑龍

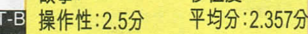
超級黑鱸 X

好一隻釣魚遊戲，對黑龍而言，釣魚遊戲是有一定難度的，所以黑龍也有一定的興趣，不過，《超級黑鱸 X》便是非常特別的例子了，因為這遊戲的設定實在令龍感到非常迷惑，沒有魚絲的選擇，而稍一拉絲便會斷，那麼，怎樣釣魚呢？這個實在是玩這遊戲的一大難度。

PlayStation / HOT-B / SPT / 港幣398元

評分：

人物/ 機械:2.5分 投入度:2分
畫面:3.5分 原創性:2分
音樂/ 音效:2.5分 難易度:1.5分
故事:── 移植度:──
操作性:2.5分 平均分:2.357分





無責任編輯：赤目黑龍

VIRTUAL 保齡球

嘩！真一隻「好」GAME，強硬推介，因為實在很久沒有玩這樣「精采」的遊戲了，操作可謂無事生非，小事化大，遊戲變化則是簡單得不可再簡單（單調），完全沒有變化，亦沒有其他的模式，不想玩的便完全不會接觸，這樣，《VIRTUAL保齡球》便會變成一隻非常局限的遊戲了。

PlayStation / SPT / 日本物產 / 港幣468元

評分：

人物/ 機械:1.5分 投入度:1分
畫面:2分 原創性:1.5分
音樂/ 音效:1.5分 難易度:1分
故事:── 移植度:──
操作性:1.5分 平均分:1.429分



無責任編輯：赤目黑龍

激突甲子園

哈！真是這樣的棒球遊戲也可以推出。在黑龍的記憶之中，棒球遊戲真是多得很，不過如要論差的便真是十隻手指數得晒，而這《激突甲子園》便是其中之一，首先，這遊戲的模式又是少得出奇，人物的造形簡直是「殺死人」，再加上在遊戲之中打「影」等於打球，所以……

SEGA SATURN / MAGICAL COMPANY / SPT / 5800日圓

評分：

人物/ 機械:1.5分
畫面:2分 投入度:1.5分
音樂/ 音效:1.5分 原創性:1.5分
故事:── 難易度:1分
操作性:1分 移植度:──
平均分:1.429分



無責任編輯：赤目黑龍

棒球導航者

棒球遊戲真是一種非常有趣味的遊戲和運動，不過，這《棒球導航者》便完全不是那回事，因為其遊戲方式和SEGA SATURN的《創造球會》非常相似，不過玩者要處理的是二軍的事，而且球隊並非自己創立，是管理現存球隊，趣味性大大減低，再加上遊戲本身的沉悶，真是玩之無味。

PlayStation / ANGEL / SLG / 5800日圓

評分：

人物/ 機械:2分 投入度:1.5分
畫面:2.5分 原創性:3分
音樂/ 音效:3分 難易度:1.5分
故事:── 移植度:──
操作性:2分 平均分:2.214分



無責任編輯：赤目黑龍

美少女花札紀行～秘湯戀物語～

「追女仔」遊戲似乎已成為遊戲的主流之一了，因為近年來實在太多這類遊戲推出了，而這《美少女花札紀行~秘湯戀物語~》亦不例外，不過這遊戲勝在不是「齋泡」，而是要先玩「花札牌」，不過，對於一般的玩者而言，這只是「配對遊戲」，而黑龍則頗喜歡這遊戲。

PlayStation / FOG / SLG / 5800日圓

評分：

人物/ 機械:3.5分 投入度:3分
畫面:3.5分 原創性:2分
音樂/ 音效:2.5分 難易度:2分
故事:2分 移植度:──
操作性:3.5分 平均分:2.75分



無責任編輯：HAJIME少尉

GUN BULLET

很久沒有玩過這種爽快的射擊遊戲了，回想當時年業務用版時已期待家用版的推出，到今天終於可如願以償了。雖然家用版光線槍GUNCON沒有退鎗動作，但可避免一些人專注瞄準時被退鎗撞到眼呢！加上QUEST MODE這用槍玩的RPG，絕對不容錯過！

PlayStaion / STG / NAMCO / 普通版$398 連GUNCON光線鎗版$538

評分：

人物/ 機械:3分 投入度:4分
畫面:4分 原創性:4分
音樂/ 音效:2分 難易度:3分
故事:3分 移植度:5分
操作性:4分 平均分:3.67分



無責任編輯：HAJIME少尉

一步神拳

在下一直認為SLG的好玩與否和畫面並沒有直接關係，所以沒有理會遊戲中那些出色（但怪怪的）靜止CG畫，而認真地研究了遊戲系統好一會，結論是：一隻合格的育成＋程式編寫遊戲。覺得好玩與否在於玩者是否認同培育出來的拳手是一名輸入程式的「人」。

PlayStaion / SLG / KODANSHA / 5800日圓

評分：

人物/ 機械:3分 投入度:3分
畫面:2分 原創性:4分
音樂/ 音效:3分 難易度:3分
故事:4分 移植度:──
操作性:3分 平均分:3.13分

無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：HAJIME 少尉

激突！四驅大戰

由於在下不是一名賽車高手，所以玩時常常可以欣賞到愛車的底盤……(反車……)其實遊戲的難易度並不太高，廣大的賽道只要順序經過CHEAK POINT便算完成一圈，增加了找捷徑的可能性和可玩性呢！不過若和在下同樣是「超級方向音痴」的話便不太合適了。

PlayStaion／RAC／COCONUTS JAPAN／5800 日圓

評分：

人物/ 機械:3分	投入度:3分
畫面:3分	原創性:3分
音樂/ 音效:3分	難易度:3分
故事:──	移植度:──
操作性:3分	平均分:3分



無責任編輯：HAJIME 少尉

魔法少女PRETTY SAMY 恐怖的身體測驗！核爆發前五秒！！~

曾幾何時也曾十分喜歡《天地無用》一系列的作品，但唯獨是《魔法少女PRETTY SAMY》不論動畫還是遊戲都沒有接觸過。這次因工作而玩才發覺也不差，故事同樣瘋狂胡鬧，同樣充滿笑料，但不懂日文，不受魔法少女這一套的人就可能會悶一些了……

SEGA SATURN／AVG／NEC INTERCHANNEL／6800 日圓

評分：

人物/ 機械:3分	投入度:3分
畫面:3分	原創性:3分
音樂/ 音效:3分	難易度:3分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.06分

無責任編輯：HAJIME 少尉

喜歡你

老實説遊戲的用色、角色設計以至劇情EVENT都非常「普通」，但是遊戲中的迷你遊戲無論概念上和內容上都相當有特色(例如對應光線槍)，此外要顧慮到考試成績以免GAME OVER亦改變了以往「追女仔大過天」的特權。總括來説是創意的作品。

SEGA SATURN／SLG／GAGA Communications inc.／6800 日元

評分：

人物/ 機械:2.5分	投入度:3分
畫面:2.5分	原創性:4分
音樂/ 音效:2分	難易度:3分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:3分	平均分:2.94分



無責任編輯：HAJIME 少尉

夢幻模擬戰 I&II

哈！上次玩這隻夢幻模擬戰I的時候好像是讀小學時上同學家玩的……今天再玩時真是感慨良多。畫面質素改善，加上華麗的OPENING(雖是PC-FX版的)，EVENT畫面、名配音員再加上精美的初回特典，以6800日圓的價錢來説實在超值呢！

PlayStaion／SRPG／MASIYA／5800 日圓 (標準版) 6800 日圓 (特別版)

評分：

人物/ 機械:4分	投入度:4分
畫面:4分	原創性:4分
音樂/ 音效:3分	難易度:3分
故事:3分	移植度:4分
操作性:4分	平均分:3.67分



無責任編輯：HAJIME 少尉

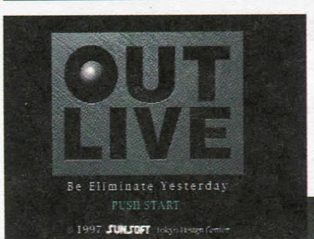
MASTER OF MONSTERS 曉之賢者們

不得不提的是由山本MARUMI重新繪畫的幾名主要角色，畫面質素改良了，和前作相比真的差天共地。加上比前作更重視劇情而增加了大量劇情畫面，實在增加不少可觀性。奈何戰鬥太物量戰了，缺乏戰術性，而且魔法效果在現在的遊戲中比較普通，只算合格之作。

PlayStaion／SLG／東芝 EMI／5800 日圓

評分：

人物/ 機械:3分	投入度:2分
畫面:3分	原創性:3分
音樂/ 音效:3分	難易度:2分
故事:3分	移植度:──
操作性:4分	平均分:2.86分



無責任編輯：HAJIME 少尉

OUT LIVE

如果抱着玩PC-ENGING名作的心情來玩一定大失所望，因為你會發現除了名字相同之外，從故事到系統都是另一回事來的。在一個實時多邊型迷宮內你不動便時間停止這種「變種回合制」雖有特色但絕不受時下一般玩家歡迎，而且機械設定也予人不倫不類之感。

PlayStaion／RPG／SUNSOFT／5800 日圓

評分：

人物/ 機械: 1分	投入度:2分
畫面:3分	原創性:2分
音樂/ 音效:3分	難易度:3分
故事:2分	移植度:──
操作性:2分	平均分:2.25分



無責任編輯：HAJIME 少尉

撞磚 RETURNS

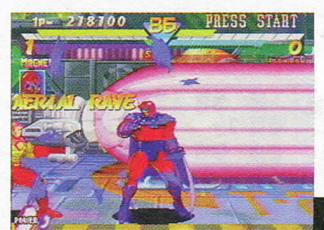
值得買回家珍藏的名作(？)，忠實移植自業務用版本的模式當然沒話説，新增的EDIT MODE令我們可以設計一些極其「變態」的版面來讓朋友挑戰。還有EXTRA MODE GAME OVER時很「毒」，在下的反應竟只有「九十六歲老人的程度」……嗚嗚……

PlayStaion／ACT／TAITO／5800 日圓

評分：

人物/ 機械:──	投入度:4分
畫面:4分	原創性:4分
音樂/ 音效:4分	難易度:4分
故事:──	移植度:4分
操作性:3分	平均分:3.86分

無責任新GAME評壇



無責任編輯：KOTARO

MARVEL SUPER HEROES

移植自CAPCOM 95年業務用街機格鬥遊戲《MARVEL SUPER HEROES》，從各方面來看也是上佳之作，然而不得不提的是，遊戲所對應的擴張RAM CARD，不使用雖然明顯地出現偷格的情況，但流暢度甚高，反而插上後因格數太多導致遊戲經常出現拖慢的現像，令人質疑CAPCOM背後的陰謀。

SEGA SATURN / FIG / CAPCOM / 5800日圓

評分：

人物/機械:	4分	投入度:	4分
畫面:	4分	原創性:	3.5分
音樂/音效:	3分	難易度:	3分
故事:	3.5分	移植度:	3分
操作性:	3.5分	平均分:	3.5分



無責任編輯：KOTARO

JET MOTO

雖然人物設計和畫面表現只是一般，但其可觀的遊戲性則不容置疑。遊戲並非單純的以車速競賽，還寓意創造加入花式滑雪的元素，而各式各樣的陷阱(首推令中者不能自拔的「異次元峽縫」)，使比賽途中增加了不少樂趣。另外操作性的擬真程度亦與實際不徨多讓，加上難度極高的賽道，你有信心挑戰嗎？

PlayStation / RAC / SCE / $398

評分：

人物/機械:	2.5分	投入度:	4分
畫面:	3分	原創性:	4分
音樂/音效:	2.5分	難易度:	3.5分
故事:	—	移植度:	—
操作性:	3.5分	平均分:	3.29分



無責任編輯：KOTARO

PANZER BANDIT

人物設計非常可愛，畫面表現亦很具動畫的效果，雖然音效會受到畫面機能的影嚮，但卻保持一定的水準。然而遊戲精彩的連續技，其簡單的組合出不同的變化，無疑增加遊戲的可索性。另外，遊戲更將動作和格鬥的元素集於一身，加上其獨特系統，是少數PlayStation上的平面遊戲佳作。

PlayStation / ACT / BANPRESTO / 5800日圓

評分：

人物/機械:	3.5分	投入度:	4分
畫面:	3.5分	原創性:	3.5分
音樂/音效:	3.5分	難易度:	3.5分
故事:	3分	移植度:	—
操作性:	4分	平均分:	3.56分



無責任編輯：KOTARO

大盜伍佑衛門～新桃山幕府之舞～

遊戲型式以超任版的第二集為藍本，再重新整理加進不同的更新要素，畫面強化不在話下，調子亦很重大江戶的風味，故事一如以往冒險之餘不失幽默感，而機械人激走作戰和對戰巨大BOSS，都是遊戲的精華所在，加上由影山和水木一郎所主唱的主題曲和插曲，絕對是不能錯過的作品。

NINTENDO 64 / ACT / KONAMI / 8900日圓

評分：

人物/機械:	4分	投入度:	5分
畫面:	3.5分	原創性:	4.5分
音樂/音效:	4.5分	難易度:	3.5分
故事:	3.5分	移植度:	—
操作性:	3.5分	平均分:	4分



無責任編輯：KOTARO

FIGHTING NETWORK RINGS

老實不客氣一句，眾摔角手的那副尊容，使我留下了深刻的印像！無疑畫面表現只是一般，而遊戲卻經常性出現爆多邊形的情況，音效尚算可以，但音樂則比較沈悶，加上對手毫無戰意，實有被電腦愚弄之感。不過遊戲的操作性卻出奇地好，就算不懂得摔角理論亦可以很快上手。

PlayStation / FIG / naxat soft / 5800日圓

評分：

人物/機械:	3分	投入度:	3分
畫面:	3分	原創性:	2.5分
音樂/音效:	2.5分	難易度:	2分
故事:	—	移植度:	—
操作性:	3.5分	平均分:	2.79分



無責任編輯：KOTARO

黑之斷章～THE LITERARY FRAGMENT～

遊戲是移植自PC9801的同名AVG H遊戲，過去亦曾推出過續編，其懸疑的故事性在日本獲得不俗的評價，人物設計和畫面表現有着其獨特的陰沈和妖艷的氣紛。雖然是年齡限制，但與原版仍然有一段距離，而新增的原畫和OMAKE CD令遊戲生色不少。

SEGA SATURN / AVG / OZ CLUB / 6300日圓

評分：

人物/機械:	3分	投入度:	3分
畫面:	3分	原創性:	3.5分
音樂/音效:	3分	難易度:	3分
故事:	3分	移植度:	3.5分
操作性:	3分	平均分:	3.11分



無責任編輯：阿三

MY HOME DREAM

《MY HOME DREAM》是個可讓你一嘗「室內設計師」滋味，設計心目中夢想家居的「體驗」遊戲。不過製作是否想將遊戲變得更具真實感，所以將每一細節都設定得很細緻，但最後卻泮略了整體的平衡。遊戲感不足，畫面除OPENING以外，變化不大，有趣程度不高。總括來說是一個「太正經」的遊戲。

PlayStation/SLG/ VICTOR/5800日圓

評分：

人物/機械:	2.5分	投入度:	2.5分
畫面:	2.5分	原創性:	2.5分
音樂/音效:	2.5分	難易度:	2.5分
故事:	—	移植度:	2.5分
操作性:	2.5分	平均分:	2.5分

無責任新GAME評壇



無責任編輯：阿三

ROCK-CLIMBING 向未踏峰挑戰～阿爾卑斯山篇

這類勇闖險峰的遊戲實在較少，所以都幾吸引。遊戲中可選擇人工或天然石壁作訓練，但當手腳移動時所示的動作實在逗笑，四肢可作360度轉向，非常神奇。

在出發登山前觀看山峰的路線及資料提示，對遊戲進行十分有用處。OPENING音樂非常動聽，很有歐美風情。

PlayStation/SPT/ NET YOU /6800日圓

評分：

人物/ 機械:2.5分	投入度:2.5分
畫面:3分	原創性:3.5分
音樂/ 音效:3.8分	難易度:2.5分
故事:──	移植度:──
操作性:3分	平均分:.3分



無責任編輯：阿三

倉庫番：THE PUZZLE

十五年集大成傑作

《倉庫番：THE PUZZLE》是將十五年歷史中的曾推過不同版本的，各大難關精選結集，可以説是由BB班到博士課程都有。如能照著由「練習」級開始，一步一步的玩下去，肯定可以成為倉庫番的一級高手。但遊戲新點子不多，除了可立體顯現外，其餘都是熟口熟面，新鮮感不夠。

PlayStation/PUZ/ ITOCHU /268港圓

評分：

人物/ 機械:2.5分	投入度:2.5分
畫面:3分	原創性:3.5分
音樂/ 音效:2.5分	難易度:3.8分
故事:──	移植度:──
操作性:3分	平均分:.3分

無責任編輯：ABO

美少女的身體檢查？搞笑炸彈爆發五秒前！！

這是一隻很正統的冒險遊戲，正確一點説應該是名符其實的電子漫畫。請不要期待會有大量動畫，除了開場、完結、變身和使出必殺技時會用動畫表達外，所有遊戲畫面都以靜止畫表示。操作方法很易上手，設有自動播片的功能鍵簡直一流，筆者很久未玩過這麼「嘆」的冒險遊戲了。只嫌把音聲和人物相都設定為ON的話遊戲的進行會稍為費時。由序幕玩至爆機不會太花時間（雖然只得三成左右劇情完成度…），遊戲設有不少BAD END的陷阱，記着只要見到「黃、⁄、1、赤」，就離大團圓結局不矣。自問是迷戀魔法少女PRETTY SAMY擁躉的話，這遊戲值得一玩。

評分：

人物/機械:4分	操作性:5分
畫面:4分	投入度:3分
音樂/ 音效:3.5分	原創性:2.5分
故事:4分	難易度:1分
	移植度:──
	平均分:3.375分

機種：SATURN
製造商：NEC INTERCHANNEL
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM
價格：6800日圓
備註：初回特典附送SINGLE CD

魔法少女PRETTY SAMY恐怖的身體測驗！核爆發前五秒！！～

無責任編輯：小健健

MAXIUM發夢！！（係發動呀！）

查實小弟是一個不大懂玩SNK系格鬥GAME的傻瓜來，之但係今次因為工作關係，開始對它們的系統有點點認識了。WELL，説回正題。今次製造商為了適合不同習慣的玩者，破天荒的在同一隻遊戲內放了兩個遊戲系統在內，可說是頗為大膽的做法。雖説現在用EXPERT MODE的玩者不多，但無論如何這也給了玩家點點驚喜。（起碼好過STREET FIGHTER系列換湯不換藥吧）然而今次《97》更承繼了以往《K.O.F》的傳統，（即是畫面質素分別不大，但遊戲系統就有極大的差異）令玩者可以在自己「好像」用得很熟的角色上，再開發新的戰術及用法，令投入度增加。唔＿，就以筆者最近觀察所得，《97》的受觀迎增度是比《96》時高的，之不過能否像《95》般推出一年後仍有人玩得津津樂道的話，就要拭目以待了。

機種：街機
製造商：SNK
遊戲性質：FIG.

評分：

人物 / 機體:4.3分	投入度:4.4分
畫面:3.8分	原創性:4.6分
音樂 / 音效:3.9分	難易度:4.0分
故事:──	移植度:──
操作性:4.3分	平均分:4.18分

THE KING OF FIGHTER



無責任編輯：MS

高達是無敵的

期待已久的《機動戰士高達PERFECT ONE YEAR WAR》終於出了，原本抱着很大期望的，但結果實在令人很失望，唉~~~

這遊戲可謂「超任」版《機動戰士高達0079》的強化版，在戰鬥畫面中加插了CG，雖然早已預料到它的LOAD碟時間，但是其CG畫面就叫人失望，而且其故事又再次用回「一年戰爭」編，已感到厭倦，唯一的好處是重演電視版的劇情。至於在遊戲性質方面，真的沒有甚麼難度，往往是派高達出擊後就可輕易取勝，因為敵人多是打不中它的，再加上電腦的思考時間太久，真是一邊玩就一邊睡，可能玩回「超任」版會較好些，不過對於一個高達迷來説，都是有收藏價值的。

機種：PlayStation
製造商：BANDAI
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
價格：468港幣

評分：

機械/ 人物:3分	投入度:2分
畫面:3分	原創性:3分
音樂/ 音效:2.5分	難易度:2分
故事:3分	移植度:──
操作性:3分	平均分:2.68分

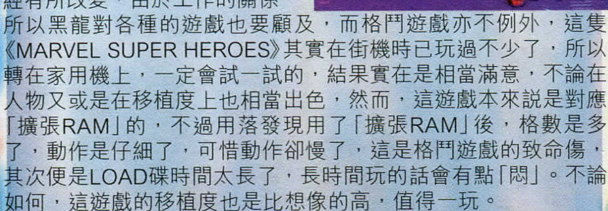
機動戰士高達 PERFECT ONE YEAR WAR

無責任新 GAME 評壇

MARVEL SUPER HEROES

無責任編輯：赤目黑龍

真係唔用好過用……



格鬥遊戲一直以來也只是黑龍的「副選」遊戲，不過，現在已經有所改變，由於工作的關係，所以黑龍對各種的遊戲也要顧及，而格鬥遊戲亦不例外，這隻《MARVEL SUPER HEROES》其實在街機時已玩過不少了，所以轉在家用機上，一定會試一試的，結果實在是相當滿意，不論在人物又或是在移植度上也相當出色，然而，這遊戲本來說是對應「擴張RAM」的，不過用落發現用了「擴張RAM」後，格數是多了，動作是仔細了，可惜動作卻慢了，這是格鬥遊戲的致命傷，其次便是LOAD碟時間太長了，長時間玩的話會有點「悶」。不論如何，這遊戲的移植度也是比想像的高，值得一玩。

機種：SEGA SATURN
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

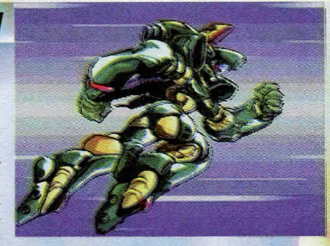
評分：

人物/機械:3分	投入度:3.5分
畫面:3.5分	原創性:2.5分
音樂/音效:3分	難易度:3分
故事:——	移植度:4分
操作性:3分	平均分:3.19分

神聖傳 MEGASEED 復活編

無責任編輯：福田

舊世代式超人動畫 SRPG



初初看這遊戲的說明書與介紹稿，還以為它是一隻很考戰術而充滿超人片風格的SRPG，殊不知一玩之下就有點失望，畫面不突出，造型尚可，系統過於簡單(可說是無聊)，音效一般，故事雖然OK不過太短，最要命的是LOAD碟極慢，每當使用勁招或出現配音時就好像HOLD機似的。幸好，將每話分為前後兩個部份加上每話各有一名頭目角色的設計很有趣，有如看電視片一樣，替遊戲搶回不少分數，否則將它丟掉也不覺得可惜，總而言之有閒錢諗住買正版嘅話就要認真考慮。近兩三經常有這種質素的遊戲推出，難怪SQUARE和KONAMI等大廠賺到盤滿缽滿喇。

機種：PlayStation
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：SRPG
容量：CD-ROM
價格：5800 日圓
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/機械:3.0分	投入度:2.5分
畫面:2.0分	原創性:2.5分
音樂/音效:2.5分	難易度:2.0分
故事:2.5分	移植度:——
操作性:2.5分	平均分:2.44分

太空侵略者

無責任編輯：HAJIME 少尉

個電腦係電子神童？！

哈哈！真是經典中的經典了，這隻《太空侵略者》可是和在下幾乎同年的呢！説回遊戲本身，雖然已是二十年前的舊作，玩法簡單得不能再簡單，沒有壯大的故事背景，沒有優美動人的畫面和特殊效果，但一玩上手便令人不捨得放下來，「好玩」果然是很奇妙的東西……遊戲內有着四個不同版本，不過最有印象的還是當年玩的那個彩色版……基本上真是沒甚麼可彈的，唯一可説便是那有點對戰方塊味道的新作對戰模式了，電腦的攻勢「真係有如排山倒海一樣~~」單單是應付其攻勢便已十分吃力，更惶論反擊了！不過，這個模式真是創新之餘十分好玩呢！

機種：PlayStation
製造商：TAITO
遊戲類型：STG
容量：CD-ROM
價格：2800 日圓
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/機械:5分	投入度:4分
畫面:4分	原創性:3分
音樂/音效:4分	難易度:3分
故事:——	移植度:5分
操作性:4分	平均分:4分

GUN BULLET

無責任編輯：KOTARO

120%的完全移植

移植自三年前NAMCO在業務用街機上所推出的有趣射擊遊戲——《GUN BULLET》，現在終於移植至家用機的PlayStation之上，遊戲基本除了將街機的版面完全移植之外，亦加進更新的元素，例如以練習「動體視力」等磨練技術的TRAINING MODE、供多人參與作賽的家用版獨有模式PARTY MODE、利用立體多邊形機能將版面重新整理的SPECIAL MODE和原創獨立故事與舞台，以RPG形式進行的QUEST MODE等比原版更內容豐富的模式，使遊戲增加了不少樂趣，簡直是120%完全移植！擁有GUNCON的機主又豈能錯過呢？

機種: PlayStation
製造商: NAMCO
遊戲性質: STG
價格: 普通版 $398
連 GUNCON 光線鎗版 $538
記憶: 1-BLOCK

評分：

人物/機械: 3.5分	投入度: 4分
畫面: 3.5分	原創性: 4分
音樂/音效: 3分	難易度: 3.5分
故事: 3分	移植度: 5分
操作性: 3.5分	平均分:3.67分

街頭GAME霸王

大家有冇去CAPCOM個SHOW一睹小弟嘅風采呀（……）？

BY:ZAC

點玩都得 拳皇九十七（PART III）

哩個《拳皇97》都到咗差唔多兩個幾禮拜啦，大家玩成點呀？有冇爆到機呢？小弟都有玩㗎，但點都唔夠做攻略嗰班同事勁，大家不妨睇吓佢哋啲攻略啦（此乃廣告）。哩個矢吹真吾又真係幾好用，雖然出招慢，但攻擊力又真係幾強，絕對可以撳住對手嚟打呀（小弟就成日喺公司用佢嚟虐待啲同事們㗎）。至於哩個ADVANCE MODE同EXTRA MODE，小弟就比較鐘意ADVANCE MODE嘞，可能因為玩慣96啦，連小弟啲同事們都非常鐘意用。不過話時話，上次咪話哩隻GAME有好多隱藏嘢嘅？但係因為日本方面唔俾我哋講住，所以我哋都要等下期先可以一次過講晒佢（不過小弟都唔知點解有啲行家就講咗）。不過如果大家有行開機鋪玩開哩隻GAME，都會知道啲㗎嘞。例如話哩個「94版草薙京」、「腸胃不適嘅八神庵」同「患上白內障兼染上肺結核嘅LEONA」。今集嘅大佬竟然係NEW FACE TEAM嘅三名BAND友，而哩個「小孩子」CHRIS更係「大蛇族」嘅人……但係可唔可以用到佢哋呢？哩個答案就梗係……留意下期啦（當然，哩隻GAME唔止咁少隱藏嘢啦）！

新形象 新作風

話時話，上兩期小弟咪話過哩個GAME WORLD已經易咗手嘅？真係話都冇咁快，上兩期書一出街，哩間GAME WORLD就已經開始裝修嘞，家陣仲已經裝修好，開返俾大家入去玩樂添。小弟都有去過吓，發覺入面啲裝修新咗好多（咁就梗係啦）又光猛咗好多，實在令人耳目一新；而啲機種都夠UP-DATE，另一方面，連令人懷念嘅舊機種都有，好似話有哩個《FINAL FIGHT》呀咁。咁至於GAME WORLD以後嘅動向，就實在令人期待呀。

冇大洋用呀～～

早排同某機鋪老細吃晚飯，正在風花雪月之際，佢就講起近排哩個「鬧碎銀荒」事件。話說近排回歸之後，有好多人都儲返起一套香港嘅碎銀（有「事頭婆」個樣嗰啲）嚟留念；聽講連大陸嗰邊都有好多人儲。於是乎，近排喺市面流通嘅碎銀就少咗，唔係咁夠用嘞。大家都知啦，機鋪係要將大家嘅銀兩換做一個個一蚊大洋俾大家玩樂㗎啦。家陣啲碎銀少咗，就已經令到有啲機鋪唔係咁夠一蚊大洋用；而原來，有啲位於機鋪附近嘅鋪頭，間唔時都會去機鋪換一蚊大洋嘅。點解？一來可能因為趕唔切去銀行（銀行嘅輔幣兌換時間只限上午），二來又可能因為去機鋪換碎銀唔使收手續費啦（喺銀行輔幣兌換係要收手續費嘅）。於是乎，有啲機鋪就唔夠一蚊大洋用嘞。所以近排，就有啲機鋪（例如灣仔嘅「下日成」），就出現咗一啲叫「5蚊換7個大洋」嘅優惠。咁即係點？原來就係話啲機鋪喺閣下換碎銀時，就會換少幾個一蚊大洋，但又加多幾個代幣俾閣下，咁閣下一來可以有多幾個大洋玩樂、二來間機鋪又可以吸引多啲客人（抵啲呀嘛）、三來啲機鋪又唔使換咁多一蚊大洋俾啲客人、四來啲機鋪又唔使再幫附近嘅鋪頭換一蚊大洋，實在一舉好多得呀。不過講開又講，聽聞新嗰批碎銀都好似差唔多推出市面，唔知到時仲會唔會鬧「碎銀荒」呢？

生日發表會？

話說早幾日有個機鋪老細牛一，小弟有幸成為座上客，感到十分之榮幸。席間見到一大班機鋪老細。於是乎小弟又收到唔少料，家陣講啲俾大家知啦（又係「秘聞」？）。首先嘅就係哩個大家都應該知嘅《VF3》改版哩件事。啲機鋪老細們對於哩單嘢都採取觀望態度，畢竟哩個《VF3》嘅熱潮都已經過咗，大家都唔敢肯定今次改版會唔會受到各大機友嘅歡迎；亦有老細擔心哩個改版會唔會冇哩個《VIRTUA STRIKER 2》咁收得？哩啲都係未知數，不過如果改咗版之後，都應該有老細會入返一塊半塊嚟試吓反應嘅。至於第二單料，就係話近排有塊飛機版會返，嗰位老細唔肯講叫乜名，但係就話係韓國出嘅。眼見近排韓國出嘅GAME都有返咁上下水準，相信哩隻飛機GAME都唔會太差。而亦有老細透露，嚟緊仲有兩至三塊飛機GAME嘅勁作返緊，係就真係太好嘞。因為近排飛機GAME除咗哩個《G DARIUS》叫做唔錯之外，都冇乜邊隻做得起。不過話時話，哩位老細話嘅勁作會唔會包括彩京嘅《STRIKER 1945 II》呢？之後嘅就仲有近排嘅「水貨條例」嘞。點解又會關啲機鋪事？事關一直以嚟，有啲機鋪返新版係會返水貨㗎，因為貪佢返得快過行貨囉。雖然水貨版通常貴過行貨，但有啲老細為咗做起自己間鋪個名，都會想自己個場啲版返得快過其他場嘅。家陣有哩個「水貨條例」，咁點算？有啲老細就話，其實哩條例都唔關啲生產商事，因為佢哋啲版都係咁批／賣出去㗎啦，有冇人用水貨都冇關係。如果要計，哩條例都係保障啲代理商嘅啫。所以話，哩條例會唔會發生作用，都係睇啲代理商「有冇做嘢」㗎啫。但係亦有老細擔心，如果冇咗水貨，啲代理商咪變咗做「獨市生意」？咁啲版會唔返得慢咗，又或者會俾啲代理商「撳住嚟搶」？WELL，哩啲就真係要睇吓啲代理商「識唔識做」嘞。而另外小弟又聽某老細講，近排「世GA」喺美國嗰邊啱啱告緊一個返水貨嘅商人，咁究竟最後會點？小弟就真係唔知嘞。

一次唔夠 要嚟多次呀！

唔知大家喺哩個8月2號同3號有冇去到睇CAPCOM個SHOW呢？小弟當然有去睇啦，仲順便擺埋檔添，唔知有嚟嘅讀友們有冇見到小弟呢？WELL，不過講開又講，嗰日個SHOW又真係搞得幾成功嘅（剩係睇排隊上睇SHOW嘅人龍排到去街尾就知），除咗有「洛克人」嘅一切之外（嘩，乜講到咁嚴重？），仲有好多CAPCOM GAME俾你睇同埋試玩；另外又有哩個《街霸III》比賽。眼見班高手「高到咁厲害」，搞到小弟事後立即就同呀天草佢哋去咗練習呀（不過話時話，唔知點解喺比賽之後，小弟忽然見到多咗好多人玩《街霸III》，唔通佢哋睇完比賽之後偷到師，所以要去練習練習？）。除此之外，喺比賽之後，我哋仲同友刊嘅朋友嚟咗場友誼賽。雖然我哋輸咗，但係都好開心，事關友誼第一呀嘛（雖則話「同行如敵國」，但係唔會話連做朋友都唔得嘅）！希望以後都會有多啲咁嘅盛會啦。

今期的「CAPCOM 快訊」交由 CAPCOM 方面的 ANNY 姐姐為大家談談剛在上星期日於銅鑼灣崇光舉行的〝CAPCOM'97全接觸”的一些感想及場內花絮。廢話少說，自己看吧！

“CAPCOM'97 全接觸”後記

HI！這是我首次代表 CAPCOM 撰稿。剛剛過去的〝CAPCOM'97 全接觸”總算功德圓滿；雖然難得遇上久別 14 年的 9 號颱風訊號，幸好仍得到各位 CAPCOM FANS 及各界的鼎力支持，使是次 GAME SHOW 沒有因為風雨關係而顯得場面冷清，實是令人鼓舞。



◆會場內人山人海。

是次 GAME SHOW 可以算是 CAPCOM 在香港的首次大型綜合性活動，除了即場舉行的大型比賽「街霸III盟主爭霸戰」外，場內還設有 ROCKMAN 10 周年特區、新 GAME 新天地及 CAPCOM 精品漫畫展銷攤位等等；當然最重要的攤位莫過於是新成立的“CAPCOM INT'L FRIENDLY CLUB”。單單是這兩天的展覽會（可惜因為颱風關係，8 月 12 日星期六的開放時間為 11：00A.M.—2：00P.M.）已有近 1,000 人成為會員；身為 FRIENDLY CLUB 會長的我，實在是有說不出的歡喜，為了答謝各位對本 FAN CLUB 的支持，本人定會竭盡所能，為所有會員爭取更多優惠。若大家什麼意見的話，不妨寫信到 CAPCOM，或 E—MAIL 到 CFC@capcomasia.com.hk 跟我們聯絡。



◆「街霸 III 盟主爭霸戰」頒獎儀式。



◆ FAN CLUB 的攤位。

開心的背景後，很自然會是一些不愉快的事情。為了慶祝 ROCKMAN 10 周年紀念，我們特地向日本 CAPCOM 借來的 ROCKMAN 原畫，其中兩張竟然在是次 GAME SHOW 中不幸被偷去；這件事除了造成各界震驚外，還導致以後日本不再借出任何珍貴的展示品到香港。所以請各位機迷注意。



◆ ROCKMAN 10 周年紀念特區。

縱使如此，但是次 GAME SHOW 也廣被認為是成功的一次。我們還邀請了 ROCKMAN 原創人兼《BIO HAZARD》的監製稻船敬二先生及《ROCKMAN BATTLE & CHASE》主題曲的主唱者青木佳乃小姐以及作曲的小野義德先生到場助慶。此外，林曉峰、謝天華及朱永棠亦有參與「至激紅星挑戰賽」，場面十分熱鬧。至於「街頭霸王新一代角色創作大賽」的參賽作品逾千件，反應十分熱烈，得獎作品仍在運送途中，有可能成為下一代街霸系列的新角色。



◆左起稻船敬二、青木佳乃、小野義德。

整個活動的末段部分，原本安排了 GAME PLAYERS 和 GAME WEEKLY 進行「街霸 III」比賽，可惜卻突然殺出了盟主爭霸戰的亞軍以及其他在場的 STAFF 參戰，使原定的比賽變成了友誼交流賽。由於最終也沒有分出高下，實是有點令人失望。

關於如何加入“CAPCOM INT'L FRIENDLY CLUB”

最近《遊戲誌》收到了不少來電詢問若錯失了在“CAPCOM'97 全接觸”中加入“CAPCOM INT'L FRIENDLY CLUB”的機會，那該怎樣才可入會？現在 CAPCOM 方面有了回覆。入會的方法是申請者請連同劃線支票連同申請表格寄往「九龍尖東麼地道63號好時中心901-2 室 CAPCOM ASIA CO., LTD.」

信封面請註明“CAPCOM INT'L FRIENDLY CLUB收”，但切記郵寄現金（因屬違法）

【註：請於支票抬頭請寫上“CAPCOM ASIA CO., LTD.”，並於支票背面註明姓名。】

或

可親自把表格及入會費一同交往 CAPCOM尖東辦事處。

補發新咭：

會員每次補發新咭時均需繳付新咭費用 HK$50.00。

下期同樣為大家送上最新 CAPCOM 情報，敬請留意。



ROCKMAN三人行——ROCKMAN旅行團訪港記

8月4日，正是狂風暴雨又天晴的日子。GPM一行人跟《ROCKMAN》和《BIO HAZARD 2》的監製稻船敬二先生、主唱《ROCKMAN賽車》主題曲的青木佳乃小姐和負責《ROCKMAN賽車》音樂的小野義德先生首次見面。雖然是初次見面，但因為三人對香港很有興趣，態度也很親切，所以很快便熟絡起來。

這次他們來港除了參加8月2日及3日的「CAPCOM '97全接觸」活動外，還參加了CAPCOM ASIA安排的一次記者招待會。

據CAPCOM ASIA社長三毛先生表示，「CAPCOM '97全接觸」非常成功。他表示CAPCOM ASIA在香港經營遊戲事業已有數年，雖然現時仍翻版遊戲存在，但他認為香港的遊戲市場正在成長，CAPCOM希望跟本地市場保持更密切的關係，所以他們將積極與各大傳媒合作，以建立更健康的市場。不過，他表示在另一方面，CAPCOM內部對亞洲市場仍抱有很壞的印象，他們邀請稻船先生等三位CAPCOM開發部門的重要成員來港，就是希望他們對香港的印象有所改觀。



《ROCKMAN》系列、《BIO HAZARD》系列監製

稻船敬一先生

稻船先生對香港的印象是很開心，好喜歡。

原來個G-SHOCK和波鞋迷，今次到港他就想趁機會買B牌的97紀念牌波鞋。

他表示ROCKMAN最初的靈感是來自《小飛俠》、《電光再造人》、《幻影時光》系列、《鐵甲萬能俠》等日本動畫。

會上我們問他會不會再像《ROCKMAN賽車》那樣在將來的《洛克人》遊戲中推出特殊功能的記憶卡，他表示現在沒有計劃，但如果有好構思時也可以，他更即場問我們有沒有好構想，米奇提了幾個想法，稻船先生表示會加以考慮。



記者：洛克人會不會拍日本版OVA？

稻船：希望會有，但要花上很多錢啊。

記者：打敗BOSS取其部件的構想是怎樣想出來的？

稻船：那個概念來自猜拳遊戲。

記者：稻船先生最喜歡的洛克人角色是哪一個？

稻船：是《洛克人X》系列中的ZERO。主角洛克人是個好孩子，在X中也是，我個人不太喜歡好孩子的主角，但不得不以好孩子當主角，所以便構想在配角中入一個壞蛋英雄，ZERO便是這樣做出來的。

記者：接下來在洛克人系列中會不會加入些影象新元素？

稻船：正如大家在展覽會中所見，《洛克人NEO》將會使用3D。因為洛克人的構想是來自動畫，所以我們將會令ROCKMAN更加接近動畫，令人覺得動畫與遊戲難以界定。

記者：《洛克人》的製作陣容有多少人？

稻船：如果說《洛克人X4》的話就有25人。

記者：是不是所有人都是從最初的《洛克人》便開始參與？

稻船：不，除了我自己之外，其他人都換了。同一個人不停地做同一個系列的話就不會有新概念。



記者：那《BIO HAZARD》的幕後班底有多少人？

稻船：《BIO HAZARD》的話平均有5、60人，最多人的時候達100人；《BIO HAZARD 2》就約有35人。

記者：以後《洛克人》會不會有洛克人昇龍拳之類的CROSS OVER的元素？

稻船：為甚麼會那樣的設計是因為做GAME好辛苦，尤其是製作到最後階段的時候大家都很疲倦，要不是有甚麼有趣的東西的話大家都會支持不住。製作人員構想這些有趣的東西時，就想到不如讓洛克人出波動拳吧。不過如果讓上面的人知道的話可能會大力反對，所以便偷偷的放進去。最初公司知道了之後也說過這樣不大好，不過因為遊戲也需要這些玩樂的元素，而且也很有趣，所以最後也得到認同。

記者：洛克人做了10年，會不會覺得一集比一集難做？

稻船：的確因為一集比一集成功，製作新一時也想做得更好，所以壓力是有的；不過，年末推出的《洛克 NEO》就是全新的，因為是3D，難處亦有所不同。相比起來，新作可能比系列新作難度更高。

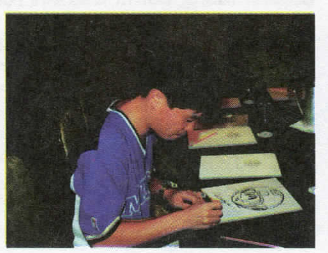
記者：PS的3D能力對製作3D遊戲來說能否令你感到滿足？

稻船：以現時推出的遊戲機來說，以PS製作起來最容易。

記者：除了《洛克人》和《BIO HAZARD》之外，稻船先生現在心中可有甚麼新遊戲的構想？

稻船：構想是有很多，但是很多時很難實現，例如CAPCOM還未做過的題材。





《ROCKMAN 賽車》主題曲主唱

青木佳乃小姐

別以為青木小姐是歌手出身，原來她是從CAPCOM音響開發部門發掘出來的，直到現在，她還是CAPCOM的正式員工哩。



記者：首次出唱片的感覺如何？

青木：好開心，因為我很喜歡唱歌。《風之傳言》是首感覺很親切的歌，很容易接受。就是打電到CAPCOM等候電話轉駁的時候都會播放這歌。

記者：妳有沒有打算向歌手方面發展？

青木：有機會的話會嘗試的。

稻船：CAPCOM認為遊戲不是純粹的遊戲，而是一種娛樂，正如《BIO HAZARD》很富電影感，因此我們覺得有需要在《洛克人》遊戲中加入歌曲。

《洛克人》音樂擔當

小野義德先生

小野先生對香港的烏龍茶似乎很感興趣，上茶樓時候他還想向茶樓讓一些茶回國慢慢品嚐哩。



記者：小野先生曾擔任過哪個遊戲的音樂？

小野：《STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM》和一隻街機問答遊戲的音樂。

記者：兩隻遊戲的性質很不相同哩。創作起來是否會有很大差別？

小野：創作《STREET FIGHTER》的音樂和洛克人的音樂很不同，因為《SF》的對象比較年長，所以可以把我平時所聽的音樂搬進去。但《洛克人》的對象是小孩，構想也是來自動畫，所以感覺很不同。

有獎遊戲
送你ROCKMAN 簽名禮品

難得稻船先生、青木小姐和小野先生遠渡來港，GPM組織當然不會放過機會，給讀者一些紀念品。



這次的獎品包括稻船先生親筆簽名的《ROCKMAN X4》SPECIAL LIMITED PACK一套，另外還有由稻船先生作畫的小野先生和青木小姐的簽名板各一塊，想得到這些禮品嗎？那就填妥附列的參加表格，貼在信封背後，寄來《遊戲誌》(地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓）參加抽獎吧（信封面請註明「ROCKMAN簽名禮品送俾你」）！





To. Game Players
Yoshino Aoki
♪風よ伝えて…
'97. 8. 4

To Game Players
Yoshihiro Ono
これからもロックマンをよろしく!
'97. 8. 4

ROCKMAN 簽名禮品送俾你
參加表格

姓名：____________________

年齡：____________________

性別：____________________

身份證號碼：________________( )

地址：____________________

聯絡電話：____________________

《VIRTUA FIGHTER 2》PC版試玩報告



SEGA最近大力推出PC遊戲，一系列如《VIRTUA FIGHTER REMIX》、《VIRTUAL ON》等作品均已推出市面。而電腦迷期待以久的《VIRTUA FIGHTER 2》亦已於日前推出體驗版。各方面過去對《VIRTUAL ON》的評值不太高，這次的《VF2》又如何呢？

英日文版自動偵察

筆者今次用了兩部PC來測試這遊戲，一部是32MB的P5-200MMX配日文WIN95系統，另部是16MB的P5-133配中文WIN95。今次的體驗版雖然沒有對應MMX，但廠方指出在製作正式版本中，將考慮加入一些對應MMX的功能如8／16 BIT模式選擇和256／32000色模式選擇，而MMX的用家在速度和流暢度上是會大大提升的。

安裝手續已沒有甚麼困難，唯要注意先裝好DIRECTX 3才好安裝遊戲。安裝時最令筆者感到驚喜的是遊戲本身竟能自動偵察出WIN95是哪個語文的版本，並自動安裝合適版本的遊戲，筆者在中文WIN95上安裝時，遊戲便自動裝上英文版本，頗為體貼。

可試用JACKEY舜帝

完成安裝後當然立即進行試玩。體驗版中只可以選用JACKEY和舜帝，而場景亦只得一個。遊戲本身對應鍵盤、手掣和搖桿操控，亦可在選人畫面中按F5來調校OPTION。沒有準備手掣的筆者用鍵盤來操縱就覺得非常之不便，因為預設的掣位非常古怪，WSAD代表↑↓←→、VGH分別是GUARD拳腳。

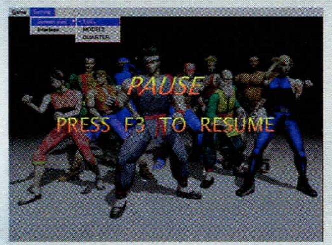
一進入遊戲，首先給筆者的印象是美化了的SATURN版——背景還是一塊石板浮在BITMAP上，沒有地板，只是解象度高了而已。

人物方面，模型算是實淨，在MMX上玩的時候用全熒幕會有微微的窒，不過尚可接受。如果選用MODEL 2模式的話，解象度會降低，畫面會縮小1/3，但流暢度就可大大提高。

至於在133上玩，全熒幕實在太勉強了。MODEL 2都嫌有點窒，想流暢的話便得用只得熒幕1/3左右的QUARTER模式來玩。



■自動揀選英文版安裝



■系統菜單只得結束遊戲、熒幕模式和離線的選項



■選人畫面


■MODEL 2模式


■全熒幕模式


■QUARTER模式

四種通信對戰方式

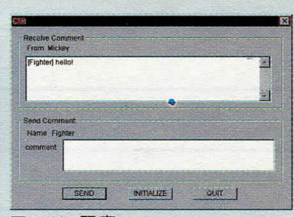
最近流行網上對戰，所以在《VF2》上也準備了四種的通信對戰模式，分別是在區域網絡對戰、透過INTERNET對戰、透過MODEM對戰和透過COM PORT和NULL MODEM線對戰。由於筆者用來測試的兩部電腦是接在不同的SERVER上的，所以不能以區域網絡來測試效果，只有試試透過MODEM對戰。

選了「VS FOR MUTIPLAYER」對戰模式後，遊戲就會要你選擇通信模式。選MODEM對戰的話就會問你想做主方「NEW GAME」還是客方「CONNECT」，做客方的話就會要求你輸入對方的電話號碼。兩機接上之後，是可以在選人畫面中按F11鍵來CHAT對方的。

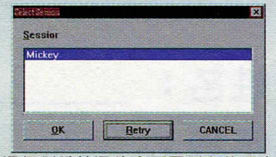
筆者用一個28.8K跟一個56K X2 MODEM作對戰，發覺這體驗版的通信對戰功能非常差，不單只窒和跳格，還經常接不通，或突然「大切斷」。希望正式版本時有所改善吧。



■四種通信對戰模式

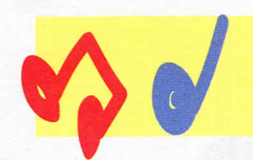


■CHAT視窗



■通信對戰接通後會顯示對方的名字，你可以選擇跟哪個對戰

生產商：SEGA ENTERPRISRS
遊戲性質：FIG
價格：8800日圓
預定發售日：8月29日
系統要求：
CPU：P5-90以上（MMX對應）
系統：WIN95
記憶體：16MB以上
硬碟空間：30MB
顯示卡：DIRECTX 3對應



Made in HEAVEN——愛之自尊——



發售商：株式會社AYERS/ BANDAI MUSIC ENTERTAINMENT
編號：AYDM-139
發售日：7月21日
價格：1020日圓

數期前曾介紹過的遊戲《FREE TALK STUDIO》，其TRUE ENDING的歌曲《Made in HEAVEN——愛之自尊——》最近從遊戲內抽出來，並製成CD SINGLE推出。此SINGLE內收錄了《Made in HEAVEN——愛之自尊——》的三個版本（長五分鐘的原曲、三分多鐘的遊戲版本、KARAOKE版本）及遊戲內的特別EFFECT。而這首曲正是由國府田麻理子（遊戲內負責香坂麻理及河合奈津美的聲優）所主唱，想聽到TRUE ENDING歌曲及國府田麻理子優美的讀者，不妨買回來聽，反正又不是太過昂貴。（山寺良牙）

評分：7

電影《心跳回憶》原聲大碟

發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-60074
發售日：8月8日
價格：2835日圓



我是看見這CD精美的包裝，想聽些令人感覺舒服的音樂而購買這CD的。雖然當中的歌實在不感恭維，但就音樂部分而言，我覺得很滿意，已達到我購買這CD的目的。可惜當中的小冊子沒有電影人物的造型照。（天草四郎時貞）

評分：8分

單看CD的包裝的確予人舒服的感覺，初聽到第一首音樂時的確令我有點憧憬，可是一進入歌曲部分就令我很失望，尤其是吹石一惠主唱的主題曲。幸而音樂還算動聽，而廣瀨香美的歌聽多幾遍還可接受。（米奇）

評分：5分

8月注目新碟

THE KING OF FIGHTERS'97



發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00273（雙CD）
發售日：8月20日
價格：1835日圓

鐵拳3 BATTLE TRACKS



發售商：PONY CANYON
編號：PCCG-00416
發售日：8月20日
價格：2854日圓

心跳回憶 VOCAL BEST COLLECTION 4



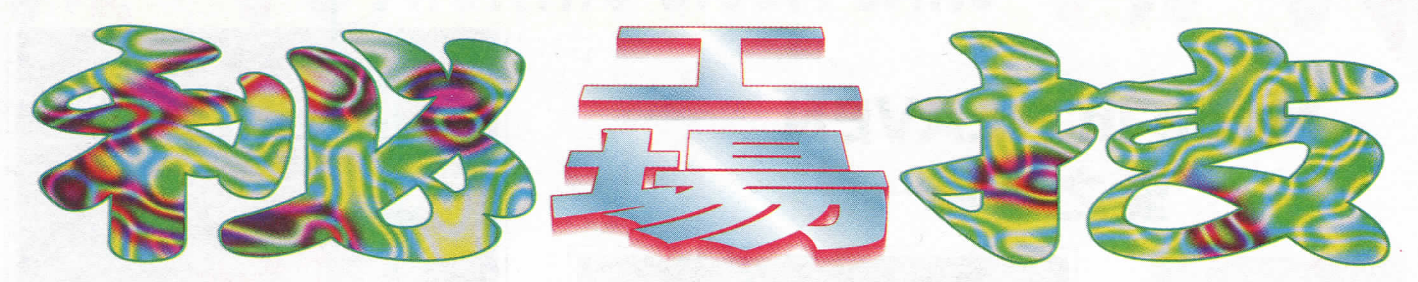
發售商：KING RECORD
編號：KICA-7785～6（雙CD）
發售日：8月21日
價格：3568日圓

VAMPIRE SAVIOR



發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-60098～9（雙CD）
發售日：8月21日
價格：3255日圓





秘技工場

3級好料 94風雲人物

遊戲：THE KING OF FIGHTER 97
機種：街機
提供者：余柏賢

竟然可以在《KOF 97》中使用「舊版」草薙京？千真萬確，方法還非常之容易。只要在選人畫面中*緊按 START (1P／2P掣) 來選擇草薙京*即可，任何模式都可使用。以下附上「舊版」草薙京獨有的必殺技出招表。



■「闇拂」一出，誰與爭峰！


■「闇拂」一出，誰與爭峰！

	招式	指令
特殊技	外式・轟斧陽	→＋D
	八拾八式	↘＋D
	外式・奈落落	跳躍中 ↓＋C
必殺技	百八式・闇拂	↓↘→＋A or C
	百式・鬼燒	→↓↘＋A or C
	百壹式・朧車	←↓↙＋B or D
超必殺技	百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋C

1級猛料 97瘋狂人物

遊戲：THE KING OF FIGHTER 97
機種：街機

使用瘋狂八神庵

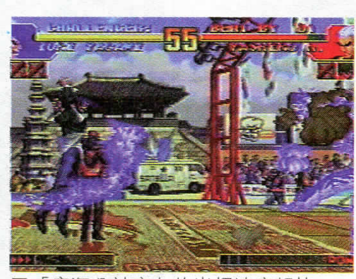
首先出場的是失控的瘋狂八神庵，使用方法非常簡單。只需在選人畫面時，按著 START 掣不放，順序輸入「←、→、←、→、←、→」，最後按「A+C」決定，成功的話便可使用瘋狂八神庵。



■畫面顯示了可使用的隱藏人物

使用瘋狂 LEONA

之後出場的是會噴血的瘋狂 LEONA，使用條件是須在可以使用瘋狂八神庵的情況下，在選人畫面上，按著 START 掣不放。之後順序按「↑、↓、↑、↓、↑、↓」，最後按「B+D」決定，成功的話便可揀選瘋狂 LEONA。

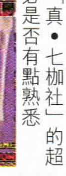

■「瘋狂八神庵」的出招速度超快

使用「真・NEW FACE TEAM」

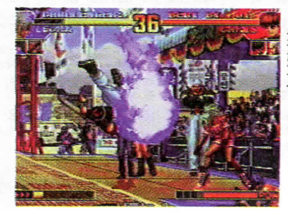
壓軸出場的是「真・NEW FACE TEAM」，各人的招式都完全徹底改變，招數難以捉摸。使用條件是須在可以使用瘋狂八神庵及瘋狂 LEONA 的情況下，於選人畫面上，按著 START 掣不放。之後順序按「↑、←、↓、→、↑、↓」，最後按「B+C」決定，成功的話便可使用「真・NEW FACE TEAM」。


■「瘋狂 LEONA」同樣亦不可小覷

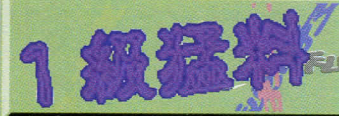



■「真・七枷社」的超必是否有點熟悉


■「真・SHERMIE」的雷光拳？


■「真・CHRIS」的火氣好大





1級猛料 DOCTOR DOOM + THANOS = BOSS!

遊戲：MARVEL SUPER HEROES
機種：SEGA SATURN

《MARVEL SUPER HEROES》新出不久，就發現使用BOSS的秘技了，而且BOSS不止一個，是兩個。想使用的話，看看下面就一清二楚了。

DOCTOR DOOM

首先打爆一次機 (不論任何難度、角色以及CONTINUE次數亦可) ，跟著在選人畫面時，輸入以下指令：「↓、↓、小K (按著不放) 、中K (按著不放) 、大K (按著不放)」、如成功的話便可用到DOCTOR DOOM。

DOCTOR DOOM出招表

PLASMA BEAM ↓↘→+P (空中亦可)
PHOTON SHOT →↘↓↙←+P (空中亦可)
MOLECULE SHIELD →↘↓↙←+K

INFINITY SPECIAL：

(I) PHOTON AWAY ↓↘→+3P同按

THANOS

首先打爆一次機 (不論任何難度、角色以及CONTINUE次數亦可) ，跟著在選人畫面時，輸入以下指令：「↑、↑、大P (按著不放) 、中P (按著不放) 、小P (按著不放)」，如成功的話便可用到DOCTOR DOOM。

THANOS出招表

TITAN KNEE RASH ←↙↓↘→+P
DEATH SFEAR ↓↘→+K

INFINITY SPECIAL：

(I) GAUNTLET REALITY ←↓↙+小P
(II) GAUNTLET TIME ←↓↙+小K
(III) GAUNTLET SPACE ←↓↙+中P
(IV) GAUNTLET SOUL ←↓↙+中K
(V) GAUNTLET POWER ←↓↙+大P
(VI) GAUNTLET MIND ←↓↙+大K

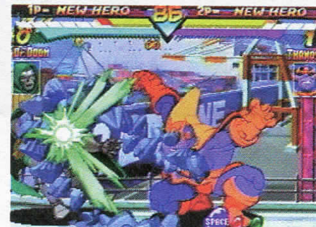


■指令輸入成功

■最強對最強



■DOCTOR DOOM有得頂



■THANOS大反擊

2級勁料 道具無限

遊戲：SAGA-FRONTIER
機種：PlayStation
提供者：梁建業

有一無限次拿取道具的秘技可向大家推介，使用方法不會太難。要點如下：

(1.) 首先，到史克勒布「スクラップ」，進入畫面右下角的「ジャンク」屋。

(2.) 向店內的怪物選擇購買 (買う)，便會得到3次拿取道具的機會。

(3.) 拿取3次道具後，再向店內的怪物選擇賣掉 (売り)，道具欄便會出現，內有8項道具選擇。現在去選一項未曾有的道具，按「○」決定，之後就會發現拿取道具的次數增加了。選第二項便會多一次，第三項便會多兩次，餘此類推。

(4.) 只須不斷重覆 (3.) 的步驟，就可以無限次拿取道具了。

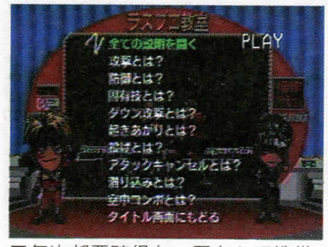

■在此去選未曾有的道具，例如第8項


■啊，有多7次機會了

2級勁料 刀叉做武器

遊戲：LAST BRONX
機種：SEGA SATURN

先把B碟放入SATURN主機內開啟，進入「すべての説明を聞く」，每個説明聽8次。完成後再換上A碟，在選人畫面時，按著「←」或「→」(1P時按「←」，2P時按「→」) 不放來選人 (任何模式的選人畫面也可)，成功的話便可用到各類古怪的隱藏武器了。


■每次都要聽很久，要有心理準備



■依法選人之後


■用刀叉鎚仔來服侍你



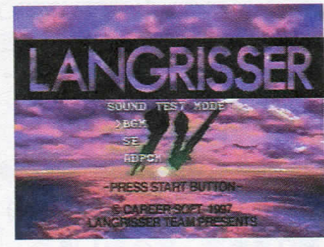
2級勁料 選玩與選聽

遊戲：夢幻模擬戰IV
機種：SEGA SATURN

《夢幻模擬戰IV》在秘技工場內是首度登場，首先送上的是選關秘技。在「LOAD」的MENU畫面上，將游標放在一般選版的位置（不適用於「戰鬥途中」或「作戰準備」上），順序輸入「L、Y、→、R、R、A」，成功之後就可以選回以前曾經踏足的版數。

另一個是「SOUND TEST」的秘技，方法同樣簡單。只要在標題畫面出現「PRESS START BUTTON」的時候，順序輸入「A、Z、Y、X、A、Z、X、Y」，就可欣賞《夢幻模擬戰IV》中音樂、效果音及對話了。


■可選回以前曾經踏足的版數

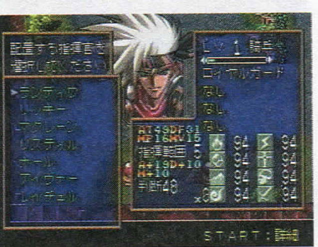


■音樂、效果音及對話都可選取

3級好料 自動分佈兵力

遊戲：夢幻模擬戰IV
機種：SEGA SATURN
提供者：梁俊賢

先進入「指揮官配置」中，任選一人。之後將游標移到地圖的「紅珠」上，同時按下「X＋Y＋Z」掣，成功的話，所有將領士兵都會由電腦自動進行配置。不過，若以此等配兵方法來出戰，定必死路一條，皆因並無戰術可言，想向高難度挑戰的話，不妨一試。


■進入「指揮官配置」中，任選一人



■將游標移到地圖的「紅珠」上


■配置完成，不過就……

2級勁料 車迷天地

遊戲：激突！四驅大戰
機種：PlayStation

大家可能以為這是「LET'S & GO」類形的迷你四驅車遊戲，但事實上，《激突！四驅大戰》是隻「真正的四輪驅動賽車遊戲」！而今次要介紹的秘技，都是一系列登場的新車，都是真真正正的街車，玩者可駕駛它們於各種模式上比賽。揀選方法是先於畫面中選擇OPTION（オプション），再進入1 PLAYER（1プレイヤー）SETUP，選NAME ENTRY（ネームエントリー），然後按照指示分別輸入「BEEFY」、「SPRINTER」、「LOWRIDER」、「FIFTY」，就能選用以下四款的隱藏車了。



■在畫面中選擇OPTION



■輸入特別名字，會有新發現



■隱藏車NO.1「BEEFY」



■隱藏車NO.2「SPRINTER」



■隱藏車NO.3「LOWRIDER」



■隱藏車NO.4「FIFTY」



2級勁料 有得聽、更有得看

遊戲：夢幻模擬戰Ⅰ、Ⅱ
機種：PlayStation
提供者：傅文浩

只需在標題畫面先選擇LOAD「ロード」，之後就會進入選擇LOAD DATA畫面，這時順次序輸入「↑、↓、↑、↓、←、→、SELECT、○」，成功的話就會出現一小視窗，可選擇《夢幻模擬戰Ⅰ、Ⅱ》的BGM、音效及所有動畫片段。



■標題畫面先選擇LOAD「ロード」



■成功輸入！出現小視窗


■可隨時欣賞動畫片段

3級好料 一個密碼，選關無限次

遊戲：CEESY
機種：PlayStation

《CEESY》是一隻有趣的動作遊戲，不過路程有不少分支，想看其他關數就要重玩，非常不便。但只要在PASSWORD畫面輸入「××□○」，再進入OPTION（オプション），將游標推至最底，就會出現選關部份，可隨心所欲揀選喜歡的關數了。



■輸入「××□○」後，按「○」決定



■再進入OPTION（オプション）後……



■要將游標推至最底才會出現選關

3級好料 兩項測試

遊戲：ANGEL BLADE
機種：PlayStation

以下所述的關於《ANGEL BLADE》的兩項測試，分別為聲音測試（於SOUND ROOM舉行，內容包括BGM及SOUND EFFECT測試）及畫面測試（於CG ROOM舉行，內容為遊戲中特別事件的圖片測試）。進入方法很簡單，SOUND ROOM方面，只需在標題畫面中，順序輸入「×、×、△、△、○、□、○、□、↑、←」就O.K.；CG ROOM方面，同樣在標題畫面中，順序輸入「↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、△、□」即可。



■於SOUND ROOM進行聲音測試



■於CG ROOM進行畫面測試

3級好料 九格能源＋無限彈＋無限續關

遊戲：TIME CRISIS
機種：PlayStation

《TIME CRISIS》的確好難玩。但現在所介紹的秘技就可解決一切問題，方法如下：在標題畫面時，向圖中「CRISIS」的「R」字射兩下，再向「E」字右邊的標靶中央射兩下，成功的話便會出現調教能源、子彈及續關的設定畫面，這樣就可以所向無敵了。



■射中箭咀指示位置



■出現設定畫面


■嘩！九格能源，更不用上彈！

電視遊戲信箱

根據Interactive Digital Software Association最近的調查，發現有27%的電視遊戲及40% PC遊戲均為女性。遊戲公司都愈來愈重視女性玩者，專為女性而製作的遊戲軟件也逐漸多起來，就連SEGA亦與女性雜誌「Cosmopolitan」合作，製作給女性嘗試化妝及改變形象的軟件《VIRTUAL MAKEOVER》，女性市場嶄露頭角，未來的遊戲發展將會更多姿多彩了。

PlayStation應該怎樣換碟才好？

WATER DRAGON先生：

你好，本人是第一次來信，真是希望水龍先生可以幫我解答以下的問題：

(1.)究竟HUDSON是不是已經加入PlayStation行列？如果是真的話，何時有GAME出呢？

(2.)BANPRESTO會不會在PlayStation推出《超級機械人大戰F》？

(3.)本人想買一部SATURN，究竟買「SEGA SATURN」定還是買「V SATURN」好呢？那一部機的性能會較好呢？

(4.)究竟ENIX加入PlayStation還是SEGA SATURN呢？

(5.)《皇家騎士團2》會不會在PlayStation或SEGA SATURN推出呢？

(6.)假如在PlayStation玩完一隻GAME後，應該怎樣換碟才好呢？

(7.)究竟PlayStation在6月至8月有什麼GAME好玩呢(只是RPG，SLG)？

(8.)在PlayStation主機後面，SERIAL I/O的插頭有什麼用途呢？

我真是十分感激你們幫我解答以上的問題！

十分感激！

十分感激！

祝GAME PLAYERS的銷量一天比一天好！

GAMEPLAYERS 八神庵上

GAMEPLAYERS 八神庵：

(1.)HUDSON已經加入PlayStation，第一彈將於97年秋季發售立體格鬥GAME《BLOODY ROAR～HYPER BEAST DUEL》。

(2.)BANPRESTO會不會在SEGA SATURN推出《第4次超級機械人大戰》？

(3.)除非閣下家用的視聽器材已達頂級水準，不然買「SEGA SATURN」還是買「V SATURN」其實並無分別。

(4.)兩者皆是。

(5.)抱歉，未有所聞。

(6.)關掉POWER，將遊戲碟從機內取出，換上新遊戲後關掉機蓋，從新開啟POWER就行。

(7.)《SAGA FRONTIER》、《FINAL FANTASY TACTICS》、《真說侍魂武士道列傳》、《夢幻模擬戰IV》……等。

(8.)PlayStation機後的SERIAL I/O插頭，是用來插通訊對戰線之用的。

幕後黑手代答

GUNCON有否淨槍買

幕後黑手接招：

本人有多個問題，可能比較簡單，請賜教：

(1.)《皇牌空戰2》中，獎章取滿後，將有甚麼用途？

(2.)在《RUN ABOUT衝鋒車》中何謂「0」破壞值，是不是撞中人都算數？(朋友搭問)

(3.)《TIME CRISIS》中所使用的GUNCON，可否玩52期中介紹的街機遊戲(紅色及藍色的鴨仔，8月初在PlayStation發售那一款)？GUNCON有否淨槍買，如果有價錢是多少，地點在那？

(4.)本人買了一隻《大盜五佑衛門》，但只懂在第一幕開場中走來走去，本人已經去過所有門口，卻不能玩下去，請問何解？

(5.)本人以前都一直想買槍擊GAME，但聽朋友講槍的質素不好，請問可否介紹(PlayStation的)；又在52期中介紹的軚盤連飛機控制腳踏，在那裡有得買呢？價錢又多少呢？因為我在街中商店比較少見。

祝貴刊50年不變，謝謝！

老K上

老K：

(1.)在《皇牌空戰2》中，獎章取滿之時，亦是你成功取得所有隱藏戰機的日子。

(2.)所謂「0」破壞值，是指不碰撞到任何可被破壞之車輛及建築物，但「人」是並不計算在內的。

(3.)你所指的遊戲相信是《GUN BULLET》，此GAME唯一對應GUNCON，當然可以使用了。GUNCON亦有淨槍買，$148港圓一支，各大行貨零售商有得買。

(4.)我想你所述的是《大盜五佑衛門～宇宙海盜•艾哥京古～》了。不想「遊花園」的話，首先要從右上角的破廟著手調查，但會被守門口衛差阻止。於是向下走便發現一隻招財貓，集齊四個便可增加一格生命值。回去後在橋頭旁的一間屋中發現一個怪人。只要將這件怪事告訴守門口的衛差，他便會急急腳走去調查一番，你就可以趁機進入廟內。之後……就要自己繼續努力了。

(5.)PlayStation的槍擊GAME其實只有三隻。分別是對應HYPER、BASTER的《HORNED OWL》及對應GUNCON的《TIME CRISIS》&《GUN BULLET》。在52期中介紹的軚盤連飛機控制腳踏，於東×188的遊戲機商舖有售，價格約$300～$400港圓左右。

幕後黑手回覆

說明書詳細講我知

WATER DRAGON：

你好！本人有一些問題，希望你可以為在下解答，多謝！

(1.)本人最近買了一張「SATURN」的SAVE CARD，我已把說明書看過了多次，但最終我也看不明，所以我請你詳細講給我知好嗎？

(2.)「PlayStation」的《SIM TOWN》，會否移植到「SATURN」機呢？

(3.)「SATURN」的「滑鼠」，在那兒能買得到？價錢如何？

(4.)街機的《電車GO！》，會否移植到「SATURN」機呢？

(5.)「SATURN」有那些模擬遊戲(現有的或未發售的)？

(6.)「SATURN」有那些球類GAME較好玩的？(例如：足球、籃球、網球……等)

(7.)三機種對應的軚盤在那兒有售？

多謝WATER DRAGON能為我解答以上的問題！

祝貴刊銷量蒸蒸日上！

新玩者上

新玩者：

(1.)要詳細講解「SATURN」SAVE CARD說明書內容，在信

箱的有限篇幅內似乎不大可能了。不過可以教你一個方法，讓你更明白畫面所顯示的內容。先進入控制台(即聽CD畫面)，選擇「保存データ畫面」，再選「ユーザ設定畫面」，揀取「言語の設定」後，選擇「ENGLISH」，「EXIT」後就可將所有文字顯示轉換成英文，變得容易看容易明了。

(2.)要問問軟體商「MAXIS」才知曉了。

(3.)東×188的遊戲機商舖有售，價格$200港圓有得找。

(4.)《電車GO！》暫時不會移植到「SATURN」，「PlayStation」就正式公布了移植，不過發售日未定。

(5.)較為著名的有《J LEAGUE創造職業球會》、《新THEME PARK》、《夢幻模擬戰》、《便利店時代》，還有將會推出的《桃太郎道中記》。

(6.)《J-LEAGUE GOGOGOAL！》、《J- LEAGUE VICTORY GOAL 97》、《NBA JAM EXTREME》、《BREAK POINT》……之外，似乎未有太多較佳的球類遊戲了。

(7.)深水埗黃×商場有售。

幕後黑手代答

能否像紅白機磁碟般普及

幕後黑手先生：

您好，對上一次來信已是在貴刊的第九期了。今次來信主要是想問問有關購買主機的問題，望能替我解答。

(1.)以現時的機壇形勢來看，應買PlayStation或N64，PlayStation形勢雖大好，但GAMES的質素就不及N64，相反N64的GAMES雖正，但數量和價錢則不及PlayStation，那麼您又認為如何？

(2.)您認為PlayStation，SEGA SATURN的走勢還能持續多久？

(3.)您認為N64 DD的磁碟能否像當年紅白機的磁碟般普及？

(4.)請問《薩爾達傳說64》是否在97年內推出，那麼DD版又會在何時推出？

(5.)請問貴刊第47期，181頁那個《心跳回憶》AV選擇器是否可把遊戲機的AV線及錄影機的AV線同時插在那個AV選擇器，然後再駁到電視機「INPUT」位置？

真的多謝您能抽出時間替我解答問題。

祝：GAME PLAYERS員工身體健康。

正男上

正男：

(1.)正所謂慢工出細貨，之不過N64一年才推出10款遊戲就真的不妥。PlayStation每個月所推出的遊戲都有這個數目了。雖然遊戲質素較為參差，但10款遊戲中總有1、2款佳作吧！1年推出逾百款GAMES，照計都有20多款好作品。相比之下，那麼您又認為如何？

(2.)很難說，如果照現在估計，應該可以到達公元2000年。

(3.)個人認為，難矣！試問任天堂再可憑甚麼令N64像當年紅白機一樣普及，更何況是64 DD？「軟件多、價錢平」是當年任天堂磁碟機的成功因素，但現在N64的不濟，除非64 DD推出大量遊戲軟件，走低價格方針，不然只靠《薩爾達傳說64》又怎能起死回生？

(4.)是的，公布是97年發售預定，64 DD版則會於98年推出。不過會不會是空頭支票，就不得而知了。

(5.)可以有這一類的接駁組合方式。

幕後黑手代答

《真説侍魂》沒有OMAKE

致幕後黑手：

(1.)本人將《真説侍魂武士道列傳》「邪天之章」及「妖花之章」完成後也沒有OMAKE模式，何解？(本人以查姆查姆為主角，配霸王為丸及狂死郎於「邪天」ENDING後的問題答覆：記錄於記錄咭，以加魯福特為主角，配莎朗度與梨舞流流ENDING後，問題同樣答以：記錄於主機，「SATURN」。

(2.)前陣子玩《SEGA RALLY》於LOGO按過START後，出現了四五行日文，進入TIME ATTACK後發現鬼車不見了，之後我回到設定畫面查看記錄記內的資料，其他記錄仍在，唯獨SEGA RALLY GHOST這一項不見了請問問題何在？(我100%肯定自己未曾清洗過這項記憶)

(3.)SATURN VCD咭有那幾種？分別有什麼功能，有那幾種配合白機？價錢又怎樣？

(4.)SATURN無線手掣系統是否必定要1P,2P同時駁上？可否1P是無線2P是有線？一套無線手掣是包括甚麼？

(5.)SATURN主機內的電池有什麼用途？機舖可否替我換電？記憶咭須不須用電池？

(6.)SATURN的記憶畫面中全部消除(初期化)，是怎樣初期化？

(7.)以下的遊戲有甚麼秘技？《天外魔境第四之默示錄》、《SEGA RALLY》、《VIRTUR COP 1／2》。

(8.)到底SATURN有甚麼正GAME?

(9.)應建議遊戲機用多少時要休息？

(10.)SATURN於七月由光榮出版的「SEGA SATURN專用文字處理強化軟件」究竟是甚麼？為何會如此昂貴的？

(11.)小要求：

i.)隨書附送《侍魂》、《拳皇》、《BIO HAZARD》海報

ii)略多加地圖(RPG)

祝遊戲誌一統山河，千秋萬世

葉浩志

葉浩志：

(1.)似乎你在記錄遊戲時發生了一些錯誤，皆因《真説侍魂武士道列傳》的記錄是以繼承的方式去進行。要得到OMAKE模式，首先要完成「邪天降臨之章」，之後要將遊戲紀錄SAVE在主機內(或先SAVE在記憶卡，再COPY於主機)。之後再開機，完成「妖花慟哭之章」，將記錄存於主機，之後OMAKE模式才會正式出現。

(2.)不大清楚你所述在於LOGO按過START後，所出現的日文內容，所以解答不到你在這情況發生了甚麼事情，抱歉！

(3.)VCD卡其實都分別推出了幾款，各自有不同功能。最新版本是VICTOR的TWIN OPERATOR，可兼容PHOTO CD & VCD，操控性亦有所提升，支援MPEG版遊戲如《LUNER》，價錢比舊款卡便宜，約$1100有交易，可到旺角好×商場留意一下。

(4.)當然不可以。因無線手掣系統是會將1P及2P兩個插位完全使用，所以不能1P是無線2P是有線。而一套無線手掣是包括紅外線接收器及無線手掣各一個，想兩人玩樂時就要另買一個無線手掣了。

(5.)SATURN主機內的電池是用來儲存遊戲記錄及維持內置時鐘運作，水銀電芯可自行更換。而記憶咭是靠S-RAM來儲存資料的，不需內置電池。

(6.)「初期化」是指將機內的所有記錄一次過洗清，回復到最初狀態。

(7.)篇幅所限，抱歉未能全部刊出。各遊戲秘技內容，請看96及97年遊戲誌次世代年鑑。

(8.)「NIGHTS」、「ROCKMAN系列」、「VIRTUAL ON」、「BIO HAZARD」、「心跳回憶」、「D之食桌」、「櫻大戰」、「SEGA RALLY」、「J LEAGUE V-GOAL 97」、「蒼穹紅蓮隊」、「夢幻模擬戰」、「創造職業球會」……夠了吧。

(9.)幾小時關機一次，讓機件有充足休息。

(10.)皆因此東西乃是文字處理軟件一套連打印機一大部，所以才會這麼昂貴。

(11.)小要求都不算少啊，不過都會作考慮之列。

幕後黑手回覆



致無責任讀者擂台：

本人這過氣機舖修理員想談一談機舖展望及能否實現的事。

相信很多讀者都希望機舖又平又正，例如光猛環境，冇煙味，服務好等。但請您們相信魚與熊掌不能共得，理由如下——現在出GAME太多，從老細的角度是十分難選好板的。小機舖因機少，只消買些大廠出品的底板，加少少麻雀、老虎機便行。大機舖有資金。中型的便煩了少少，有空機，就用麻雀或老虎機做住生意先（不過麻雀板要換PAD板，小舖通常自己換，唔會叫代理商或批發換，WHY？要錢呀！）不過老細都好懂得選板，否則已經「摺埋」。

大家不妨看看各大場的收費是比較高，即使是E～的場，一個幣能玩VIRTUAL-ON但時間卻校了這麼短（一個幣賣兩元）。證明質素和收費是成一定正比的，要注意他們的收費是合理。大家知不知V-ON在日本收200日元，SUCD RACE DX收300日元，自己七算計下。覺得貴只是經濟能力或價值觀問題了，而且再加上入大廠GAME也有不收得的情況，CRT的定期消磁（日本機這方面方便點），投影機的小心保養（她很脆弱呀）等等的開支，所以我認為實在不能抱太大期望及展望。要日本服務質素，便給日本價錢。

本人曾遇過一些顧客，用幣刮部DEC ATHLETE的掣，雖然個掣平，但我們一早便用了電腦PRINT一些警告字句，禁止這行為，當然我們立即制止。又有人吸煙（例牌），當然又制止他，但請多了服務人員也不是將成本轉給消費者！？羊毛出在羊身上。除非閣下對GAME收費（日本個隻）十分接受，否則也難有所期望實現。

講開您們講果隻2G 的GAME行HD，知不知AERA 51都係行HD，不需要驚訝或扮驚雅，我說它行ROM您也不信吧，一係CD，一係HD或LD。當然CD-ROM或LD-ROM並不是普通電腦用個種，是有盒保護的。2G其實要用可以好快用完，您知數碼壓縮影像點大食法（仲要壓縮了添），唔係點解要發明DVD，MPEG，MPEG 4，只要加個長少少的OPENING、DEMO及ENDING，3G都得！因這已不是技術問題，而是金錢及市場問題。

入了VF 3的老細都有點無奈，又貴又唔收得。VIRTUAL STRIKEK 2就不同了，唔係馬後炮！我想TIME CRSIS 2一定好收。（冇公布，不過一定出，最多好像RIDGE RIDER轉RAVE RIDER），因為以上兩隻成績好，熱中度又高，老細們未必有心機，或有心無力去研究其他東西。因為機舖環境好了，收費也要調整少少，但去開的客人未必願意，他們可能寧願要平的！例如隻VF 3 收貴了（不過也貴不過日本），我行過部機時見到，哇！好多人……睇住部機。試問一般機舖怎能輕易買貴機或板，更要論及甚麼展望？此GAME隨時收入差過ZERO 2呀（當時）！

容我說一些題外話，人們彈機、GAME或機舖唔好咁盡，要知一分錢一分貨。像玩反蛋的人，20元便買到AC版要幾千銀的GAME，例如DIE HARD，還有甚麼資格彈！

還有那些PS、SS、NG、N64的極端FANS，咁喜歡比較哪部機正，哪部天下無敵，不如拿PS同MODEL 3或SGI station比，NG及SS同CPS III比，PS的播片同DVD比！請不要誤會，我不是AC極端FANS，我家也有五部機（不計NG）。他們爭論那部機好，只是在拗用那部機器／工具／方式去演譯／表達／表現這能帶給我們快樂的遊戲，但我們玩的是GAME！不是部機！雖然機能不同，但在相差不遠下（同是32 BIT），最終GAME好玩與否是決定於GAME廠，不是部機！教主同不同意？請答我。係咁講，街機甚麼GAME也好玩及收得啦！

您們一生人用幾多時間打機呀？尤其是初哥（32 BIT年代才玩機的），我打機的時間肯定多過您們（指非行內人），見的GAMES有幾多呀？係咪玩死一兩部機，仲要只玩ACT，FIG，STG呀？見多了東西，自然明白市場證明一切！它不留情地淘汰差GAMES（要日語閱讀能力及本地化的例外），另外，請注意好的作品不等如好的商品，所以有時GAME迷不要執迷不悟！拗機就像拗HIFI膽機好定石機好，拗的只是表達純音（遊戲）的方式，拗左拗右就連主角純音（遊戲）也拋低，只求拗贏，不擇手段。當然，HIFI之中的音樂是有原版，遊戲卻沒有（移植的例外）。應從多方面觀察，如技術、老闆立場（由GAME廠至零售）、地區問題等。如不能，請多加請教前輩或寫信發問，如沒興趣又沒知識的玩家，請不要一腳踩死隻GAME或機，因為…您根本冇資格！

我建議在GPM或G+加少少惡補文章，從而建立對GAME界的正確觀念，例如請少買反蛋，及給初哥一點指引。因為只有您們（所有GAME書的工作者）才有機會在媒體上發放這些信息。還有T.C.的4級碎料MENU都有寫啦，咁都算秘技！咁DIRT DASH按死VIEW CHANGE入錢有TIME ATTACK（冇敵車）算幾級呀？以上都是真心說話，無意開罪別人，希望教主能把文章登出，雖然長了及離題了少少。謝謝！

過氣修理員VALLS上

收得不一定是差GAME，所以以上差GAMES可以說是差的商品。

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關



by Gary

by珊珊

第 62 期

文字稿題目：２Ｄ遊戲好玩，定係３Ｄ遊戲好玩

文字稿截稿日期：11 月 5 日

畫稿截稿日期：11 月 8 日

第 63 期

文字稿題目：電視遊戲對青少年是否有害無益

文字稿截稿日期：11 月 19 日

畫稿截稿日期：11 月 22 日



PlayStation

新GAME時間表

8月發售遊戲

21日	スターボーダーズ	STAR BOARDERS	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	ロボ·ピット2	ROBO PIT 2	ALTRON	5800日圓	FIG
	X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	ぱるてるみゅーず	PASTEL MUSES	SOFT OFFICE	4800日圓	PUZ
28日	エルフを狩るモノたち-花札編-	搜獵妖精的傢伙們-花札編-	ALTRON	5800日圓	TAB
	COOL BOARDERS 2 Killing Session	COOL BOARDERS 2 Killing Session	WAVE SYSTEM	5800日圓	SPT
	プリクラ/アーケード ギアーズ	PRIRURA / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	ツイステットメタル EX	Twisted Metal EX	SCE	5800日圓	ACT
	グラディウス外伝	GRADIUS外傳	KONAMI	5800日圓	STG
	実況パワフルプロ野球 97開幕版	實況棒球'97開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	ウーズ	WIZ	B FACTORY	5800日圓	ACT
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
下旬	ナスカーレーシング	NASCAR RACING	SIERRA PIONEER	5800日圓	RAC
	栄光のセントアンドリュース	光榮之聖安德魯斯	小學館PRODUCTION	5800日圓	SPT
	ドラゴンボール FINAL BOUT	龍珠 FINAL BOUT	BANDAI	5800日圓	FIG
	DARKSEED 2	DARKSEED 2	B FACTORY	5800日圓	AVG
8月	トリパズ△	TRIPAZ△	SANTOS	4800日圓	ETC
	あやかし忍伝くの一番	不可思議忍傳 九之一番	翔泳社	6800日圓	SLG
	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	5800日圓	FIG

9月發售遊戲

11日	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	6300日圓	SLG
	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE~	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	5800日圓	RPG
	三国志 IV with パワーアップキット	三國志IV with POWER UP KIT	光榮	7800日圓	SLG
	信長の野望·天翔記 with パワーアップキット	信長之野望 天翔記 with POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	STAR WINDER	STAR WINDER	J.WING	4800日圓	RAC
	ウキウキ釣り天国~人魚伝説の謎~	誘惑釣魚天國~人魚傳說之謎~	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	5800日圓	ETC
	聖刻1092操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092 操兵伝 限定版(仮面付き)	聖刻1092 操兵傳 限定版[付送面具]	YUTAKA	9800日圓	RPG
18日	バトルバグス	戰鬥蟲	電腦工場	5800日圓	SLG
	B線上のアリス~ALICE on Borderlines~	B線上的愛麗斯	講談社	6800日圓	ETC
	ブレイクポイント	BREAK POINT	KONAMI	4800日圓	SPT
	My Deam~On Airが待てなくて~	My Dream	日本CREATE	6800日圓	SLG
25日	タクティクス オウガ	皇家騎士團 2	ARTDINK	5800日圓	SRPG
	サウンドノベルツクール2	音樂小說創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	バイオハザード ディレクターズ カット	生化危機 DIRECTOR'S CUT	CAPCOM	4800日圓	ETC
	プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH(仮称)	職業摔角戰國傳 HYPER TAG MATCH(暫名)	KSS	5800日圓	SPT
	パロウォーズ	沙鍋曼蛇大戰略	KONAMI	5800日圓	SLG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SCE	5800日圓	RPG
	サイキックフォース パズル大戦	PSYCHIC FORCE PUZZLE大戰	TAITO	5800日圓	PUZ
	J's RACIN'	J'S RACIN'	DIGITAL FRONTIER	5800日圓	RAC
	シーバス·フィッシング 2	海鱸垂釣 2	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
中旬	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
下旬	鉄道王2 世界征服の野望	鐵道王2 世界征服之野心	ATLUS	5800日圓	TAB
	天空のエスカフローネ	聖天空戰記	BANDAI	6800日圓	AVG
	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
9月	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	風のノータム	風之羅達姆	ARTDINK	5700日圓	SLG
	メジャーリーグ ベースボール トリプルプレイ 98	MEASURE LEAGUE BASEBALL TRIBLE PLAY 98	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	火竜娘-柳 判官--高 悠環-	火龍娘	GUST	6800日圓	AVG
	マーヴル·スーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	5800日圓	FIG
	Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
	ポルシェ·チャレンジ	PORSCHE Challenge	SCE	5800日圓	RAC
	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳 藍騎士物語	TAKARA	5800日圓	ACT
	オールスター麻雀	明星隊麻雀	PONYCANNON	6800日圓	TAB
	フリートーク·スタジオ~マリの気ままなおしゃべり~	FREETALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC

10月發售遊戲

2日	大航海時代外伝	大航海時代外傳	光榮	6800日圓	SLG
	[10101] "WILL" The Starship	"[10101]"WILL"The Starship"	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
9日	スペクトラルフォース	SPECTRAL FORCE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	I'MAX将棋 II	I'MAX將棋 II	I'MAX	6800日圓	TAB
	情熱熱血アスリーツ~泣き虫コーチの日記(仮称)	情熱熱血田徑 喊飽教練的日記(暫名)	ASMIK	價格未定	SLG
	黒の剣	黑之劍	CITY BROS	5800日圓	RPG
16日	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	5500日圓	SLG
23日	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	4800日圓	PUZ
	パワードール2	特勤機甲隊2	ASCII	價格未定	SLG
	スターイープ	STAR SWEEP	AXELA	5800日圓	PUZ
10月	デッドリースカイ(仮称)	DEADLY SKY(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	STG
	Cu-On-Pa	Cu-On-Pa	T&E SOFT	4800日圓	ACT
	All Star Baseball	WORLD NEVERLAND	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ファンタステック·フォー	FANTASTIC FOUR	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	MOON	MOON	ASCII	5800日圓	RPG
	大運動会	大運動會	INCREAMENT P	5800日圓	SLG
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	イバラード	依巴拉度	SYSTEM SAKOMU	5800日圓	AVG
	プロジェクト·ガイアレイ	佳亞雷計劃	翔泳社	5800日圓	ACT
	どきどきシャッターチャンス☆~恋のパズルを組み立てて~	心跳SHUTTER CHANCE	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	BATTLE FORMATION	BATTLE FORMATION	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ムーンライトシンドローム	月光症候群	HUMAN	價格未定	AVG
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	卒業VACATION	卒業VACATION	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	オーバードライビン スカイライン メモリアル	OVER DRIVING SKYLINE MEMORIAL	EA VICTOR	5800日圓	RAC

11月發售遊戲

6日	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	アイルトン·セナ カートデュエル 2	冼拿小型賽車 2	GAPS	5800日圓	RAC
13日	アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE AZURE DREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
20日	ハークス アドベンチャー	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
上旬	CALCOLO(仮称)	CALCOLO(暫名)	GRAVE	4800日圓	PUZ
	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
下旬	竜機伝承(仮称)	龍機傳承(暫名)	KSS	價格未定	RPG
	プリズムコート(仮称)	PRISM CODE(暫名)	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
11月	夢·色いろ	夢·色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	ソウルマスター	SOUL MASTER	光榮	價格未定	ETC
	グランストリーム伝紀	CROWN STREAM傳紀	SCE	5800日圓	不詳
	トラ! トラ! トラ!	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	伸縮対戦 It's aのに~!	伸縮對戰	TMF	價格未定	PUZ
	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	CRITICAL BLOW	CRITICAL BLOW	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ラブリーポップ2 in 1雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	ドラゴンビート(仮称)	DRAGON BEAT(暫名)	MAP JAPAN	5800日圓	TAB

12月發售遊戲

4日	パネルクイズ アタック 25	PANEL QUIZ ATTACK 25	富士通PC SYSTEM	5800日圓	ETC
12日	マリア(仮称)	瑪莉亞(暫名)	AXELA	6800日圓	ETC

上旬	HYBRID	HYBRID	SPS	5800日圓	STG
中旬	クラシックロード 優駿2(仮称)	優駿 2(暫名)	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
12月	電車でGO!	電車 GO!	TAITO	價格未定	SLG
	スベクトラルタウーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	名車列伝Greatest 70's	名車列傳	EPOCH社	5800日圓	RAC
	OPTION チューニングカーバトル(仮称)	OPTION TURNING CAR BATTLE(暫名)	MTO	5800日圓	SLG
	ハイパーオリンピック インナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT
	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2(仮称)	SANKYO FEVER實機模擬 Vol.2(暫名)	TEN研究所	價格未定	ETC
	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK	魔法頭腦力量	VAP	5800日圓	ETC
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	リアルロボットバトル X(仮称)	REAL ROBOT BATTLE X(暫名)	BANPRESTO	6800日圓	SLG

97年發售預定遊戲

97年夏	G·O·D pure	G•O•D pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	價格未定	SRPG
97年秋	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	VOICE FANTASIA~失去了的聲音力量~	ASK講談社	6800日圓	AVG
	L. S. D.(仮称)	L.S.D.(暫名)	ASMIK	價格未定	ETC
	SIDEWINDER 2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国(仮称)	森林王國(暫名)	ASMIK	價格未定	SRPG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	メルティランサー Re-inforce	銀河少女警察 Re-inforce	IMAGINEER	價格未定	SLG
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGPハイパーヒート	四驅兄弟WGP HYPER HIT	JALECO	價格未定	SLG
	フロントミッション 2	前線任務 2	SQUARE	價格未定	SRPG
	FORMULA 1'97	FORMULA 1'97	SCE	5800日圓	RAC
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	5800日圓	ACT
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	宇宙のランデヴー~RAMA~(仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	ひっとばっく(仮称)	HIT BACK(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	5800日圓	ACT
	Parlor!Por2 パチンコ実機シミュレーションゲーム	Parlor!Pro2彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	ETC
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	價格未定	ETC
	R?MJ ザ·ミステリーホスピタル(仮称)	R?MJ(暫名)	BANDAI	價格未定	AVG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
	ブラッディロア	BLOODY ROAR	HUDSON	價格未定	FIG
97年冬	トゥルーラブストーリー~Remember My Heart~	真愛物語~記着我的心~	ASCII	價格未定	SLG
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ザ·心理ゲーム 3	心理遊戲 3	VISIT	價格未定	TAB
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	バイオハザード2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	CRUSH BANDICK 2	CRUSH BANDICK 2	SCE	價格未定	ACT
	ロスト チルドレン	LOST CHILDREN	SOFTBANK	5800日圓	AVG
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~(仮称)	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	on side(仮称)	on side(暫名)	Tears	價格未定	ETC
	ひざの上の同居人/キティ オン ザ ラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
97年	RPGツクール3	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング(仮称)	VR鱸魚垂釣(暫名)	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン-幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳説樣面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	イメージファイト&Xマルチプライ アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ワンダー3 アーケード ギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	チューニング ファクトリー	TUNING FACTORY	元氣	價格未定	RAC
	ツインビーRPG(仮称)	兵蜂RPG(暫名)	KONAMI	價格未定	RPG
	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	真髄·碁仙人	真髓·圍棋仙人(暫名)	J·WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一,二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	可変走攻ガンバイク	可變走攻 GUN BIKE	SME	價格未定	STG
	天誅	天誅	SME	價格未定	ACT
	Blaze&Blade~ETernal Quest~	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	價格未定	RPG
	ルシファード~世界末への挑戦~	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	闘姫伝承ANGEL EYES	鬥姫傳承ANGEL EYES	TECMO	價格未定	FIG
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	ナムコ ミュジアムアンコール	NAMCO博物館ENCORE	NAMCO	價格未定	ETC
	風のクロノア~door to phantmile~	風之古洛羅亞	NAMCO	價格未定	RPG
	バウンティソード·セカンド	BOUNTY SWORD SECOND	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	ZAP! SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
1月中旬	トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDERS 2	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
1月下旬	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
2月	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
3月中旬	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	不詳

98年發售預定遊戲

98年春	あいたくて	想見你	KONAMI	價格未定	SLG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	ボカンですよ	我是一隻母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	リアルロボット戦線(仮称)	真機械人戰線(暫名)	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢(仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	ヒロイン ドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
98年夏	トゥルー·ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	ジュンクラシック(仮称)	JUN CLASSIC(暫名)	T&E SOFT	價格未定	ETC
	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	最終電車	最終電車	VISIT	價格未定	AVG
	卒業III	卒業 III	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	くえすちょん(仮称)	QUESTION(暫名)	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧 スクプ ザ キッド(仮称)	爆彈子小子	Tears	價格未定	ACT
	MELT~フューチャリングエティ by アイアン·メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG

發售日未定遊戲

ADVANCED V.G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
湾岸デットヒート2(仮称)	灣岸DEAD HEAT 2(暫名)	VICTOR SOFT	價格未定	RAC
Guilty Gear	GUILTY GEAR	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
厄惨(仮称)	厄慘(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
魔紀行(仮称)	魔紀行(暫名)	ACTIVE ART	價格未定	ETC
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
マジック·ザ·ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
Nightmare Project<>YAKAT>	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
SNKファン-CD 餓狼伝説編(仮称)	SNK FAN-CD 餓狼傳説編(暫名)	SNK	價格未定	ETC
サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー 21	DEBUT 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
メイン·ローター(仮称)	MING ROTOR(暫名)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級冒險	CAPCOM	價格未定	AVG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション(仮称)	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT

シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称)	西拉薩傳說 黃金之帝國(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
NAP·NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩の愛歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2(仮称)	心跳回憶2(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
ミッドナイトラン~ロードファイター2~	MIDNIGHT RUN 2	KONAMI	價格未定	RAC
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCER精裝版	KONAMI	5800日圓	STG
幻想水穢伝 II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
新体験3D アクション(仮称)	新體驗3D ACTION(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
実戦パチスロ必勝法 5	實戰老虎機必勝法!5	SAMMY	價格未定	ETC
ザ マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
アインハンダー	EINHANDER	SQUARE	價格未定	STG
バーチャルリモコン(ヘリポートI)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
NFL GAME DAY(仮称)	NFL GAME DAY(暫名)	SCE	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS 2	SCE	價格未定	ARPG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
NHL オープンアイス(仮称)	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	價格未定	ACT
BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
DEAD OR ALIVE(仮称)	DEAD OR ALIVE(暫名)	TECMO	價格未定	FIG
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
JUMP KID(仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
NOEL 2(仮称)	NOEL 2(暫名)	PIONEER LDC	價格未定	SLG
聖龍伝説~外伝~	聖龍傳說~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
クーリエ・クライシス(仮称)	CREATE CRISIS(暫名)	BMG JAPAN	價格未定	ACT
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ETC
LIPROS(仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オーガリアン~亜人伝~(仮称)	亞人傳(暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
RAYMAN 2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
T-MEK(仮称)	T-MEK(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス(仮称)	LOCUS(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
E-tude(仮称)	E-tude(暫名)	拓洋興業	價格未定	不詳
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
KING OF GAMES(仮称)	KING OF GAMES(暫名)	CLEF	4800日圓	ETC
OVER DRIVIN' 2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャパークtheフィッシュ~ブクブクダイバー~	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	SLG
怒・首領蜂	怒首領蜂	SPS	價格未定	STG
VIPER(仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップPLUS 1	MAGICAL DROP PLUS 1!(暫名)	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる(仮称)	RAPUNZEL(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館(仮称)	百魔館(暫名)	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド(仮称)	名偵探STEEL WOOD(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきボヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
テストドライブ(仮称)	TEST DRIVE(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン(仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF(仮称)	NHL FACE OFF(暫名)	SCEI	價格未定	SPT
天仙娘々~劇場版	天仙娘娘~劇場版~	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT

SATURN

8月發售遊戲

22日	スーコチャー	SCHWARZSCHILD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	VIRUS	VIRUS	HUDSON	6800日圓	AVG
	機動戦士ガンダム外伝 THE BLUEDISTINEY	機動戰士高達外傳 THE BLUEDISTINEY	BANDAI	14400日圓	ACT
	恋のサマーファンタジー in 宮崎 シーガイア	戀之夏天幻想 in 宮崎 SEA GAIA	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
28日	プリルラ ゲーメスト ギアーズ Vol. S1	PRIRURA GAMEST GEARS Vol.S1	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
29日	FINALIST	FINALIST	GAGA COMMUNICATION	5800日圓	RAC
	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮称)	這裏是葛飾區龜有公園前派出所(暫名)	BANDAI	6800日圓	SLG
	DARKSEED 2	DARKSEED 2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	ウーズ	Wiz	B FACTORY	5800日圓	ACT
8月	マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	終極破壞	BMG JAPAN	5800日圓	ACT

9月發售遊戲

4日	プラドルDISC VOL. 6 吉田里深	偶像DISC VOL.6 吉田里深	Sada Soft	3000日圓	ETC
	ぷよぷよSUN for SEGANET	PUYOPUYO SUN for SEGANET(MODEM專用)	COMPILE	2800日圓	PUZ
11日	デジタルピンボール~ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
	DESIRE	DESIRE	IMAGINEER	6800日圓	AVG
	三国志 IV with パワーアップキット	三國志IV with POWER UP KIT	光榮	7800日圓	SLG
	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	信長之野望 天翔記 with POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	森高千里「渡良瀬橋/ララ サンシャイン」	森高千里[渡良瀬橋 / LALA SUNSHINE]	SEGA	6800日圓	ETC
	アサルトリグス	ASSUALT RINGS	SOFT BANK	5800日圓	STG
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	5800日圓	ACT
	パチスロ完全攻略 ユニコレ'97	老虎機完全攻略	日本SYSTEM COMPUTER	6800日圓	TAB
18日	落ちゲー・デザイナー作ってポン!	做個墜落遊戲!	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	My Dream~On Airが待てなくて~	My dream~正等待廣播~	日本CREATE	6800日圓	SLG
25日	出動! ミニスカポリス 通常版	出動!迷你裙女警 通常版	Sada Soft	4800日圓	ETC
	御意見無用~Anaychy in the NIPPON~	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
	維新の嵐	維新之嵐	光榮	5800日圓	SRPG
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	ACT
	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	新世紀EVANGELION DIGITAL CARD LIBRARY	SEGA	4800日圓	ETC
	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	全國制服美少女大賽FIND LOVE	DIKEY	4800日圓	ETC
	桃太郎道中記	桃太郎道中記	HUDSON	6800日圓	SLG
	出動! ミニスカポリス 初回限定版	出動!迷你裙女警 初回限定版	Sada Soft	6800日圓	ETC
	スーパーロボット大戦 F	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
上旬	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
中旬	RONDE(ロンド)	RONDE	ATLUS	6800日圓	SRPG
下旬	ガン・フロンティア ゲーメスト ギアーズ Vol. S2	GUN FRONTIER GAMEST GEARS Vol.S3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	機動戦士 Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	機動戰士 Z高達 後編 向宇宙驅馳	BANDAI	6800日圓	STG
	タクティカル ファイター(仮称)	TACTICAL FIGHTER(暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
9月	あすか120%リミテッド	ASUKA 120% LIMITED	FAIMLY SOFT	5800日圓	FIG
	怒 首領蜂	怒 首領蜂	ATLUS	5800日圓	STG
	エルフを狩るモノたち一花札編一	搜獵妖精的傢伙們-花札編-	ALTRON	5800日圓	PUZ
	ソビエトストライク	SOVIET STRIKE	EA VICTOR	5800日圓	STG
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ファンズフォルム	FANS FORUM	日本MMI Technology	5800日圓	AVG

	タイムボカンシリーズ ボカンと一発ドロンボー完璧版	幻影時光射擊遊戲完全版	BANPRESTO	5800日圓	STG
	ブルーブレイカー~剣よりも微笑みを~	BLUE BREAKER	HUMAN	6200日圓	RPG

10月發售遊戲

2日	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂 天草降臨	SNK	5800日圓	FIG
	サムライスピリッツ天草降臨 お買得セット	侍魂 天草降臨 特別版	SNK	7800日圓	FIG
	きゃきゃバニー　エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	6800日圓	AVG
	毛利元就~誓いの三矢~	毛利元就~約誓之三箭~	光榮	7800日圓	SRPG
	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう! 2	日本職業足球聯賽創造職業球會 2	SEGA	5800日圓	SLG
23日	ぱすてるみゅーず	PASTEL MUSES	SOFT OFFICE	4800日圓	PUZ
	全日本プロレス featuring Virtua	全日本摔角 featuring Virtua	SEGA	價格未定	SPT
	仮面ライダー 作戦ファイル1	幪面超人 作戰FILE 1	東映VIDEO	6800日圓	ETC
	銀河英雄伝説ｐｌｕｓ	銀河英傳説plus	德間書店	5800日圓	SLG
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
30日	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	SEGA AGES / COLUMES COLLECTION	SEGA	價格未定	PUZ
	レイヤーセクションII	LAYER SECTION II	MEDIAQUEST	價格未定	STG
	ＤＪ Ｗａｒｓ	DJ Wars	SPIKE	價格未定	ETC
上旬	クロス・ロマンス~恋と麻雀と花札と~	CROSS ROMANCE~戀與麻雀與花札~	日本物產	價格未定	ETC
10月	デザエモン 2	設計衛門 2	ATHENA	5800日圓	ETC
	デザエモン 2初回限定マウス パック(仮称)	設計衛門 2 初回限定MOUSE PACK(暫名)	ATHENA	7800日圓	ETC
	タクティクスフォミュラ	TACTICS FORMULA	秋	價格未定	TAB
	トランスポート タイクーン	TRANSPORT TYCOON	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	價格未定	TAB
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	ロストワールド	迷失世界	SEGA	5800日圓	STG
	スティープ スロープ スライダーズ(仮称)	STEEP SLOPE SLIDERS(暫名)	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	ＧＲＡＮＤＲＥＡＤ	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	5800日圓	AVG

11月發售遊戲

13日	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ(仮称)	櫻大戰 蒸氣RADIO SHOW	SEGA	價格未定	SLG
20日	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
上旬	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
下旬	ウルトラマン図鑑 2	超人圖鑑2	講談社	6800日圓	ETC
11月	ＴＩＬＫ~青い海からきた少女	TILK~碧海來的少女	TGL	6800日圓	RPG
	デビルサマナー~ソウルハッカーズ~	惡魔全書~SOUL HACKER~	ATLUS	6800日圓	RPG
	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	センチメンタル　グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス 初回限定2枚組版	FALCOM CLASSIC(初回限定雙CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
	湾岸トライアル ラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ラブリーポップ２ｉｎ１雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	蒼空の翼~ＧＯＴＨＡ ＷＯＲＬＤ~	蒼空之翼~GOTHA WORLD~	MICRONET	6800日圓	ETC
	海辺でリーチ!	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	デジグ トーマス・マックナイト	DESIGE THOMAS MACNIGHT	増田屋COPERATION	價格未定	PUZ
	デジグ ラッセン	DESIGE RISEEN	増田屋COPERATION	價格未定	PUZ

12月發售遊戲

12日	マリア(仮称)	瑪莉亞(暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
中旬	忍ぺんまん丸	忍者PENMAN丸	ENIX	價格未定	ACT
下旬	ファーランドサーガ(仮称)	FARLAND SAGA(暫名)	TGL	6800日圓	SRPG
12月	悪魔・　書	惡魔全書 2	ATLUS	價格未定	ETC
	ＧＴ ２４	GT24	JALECO	價格未定	RAC
	速攻生徒会(仮称)	速攻生徒會(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

97年夏	卒業S(仮称)	卒業S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	ROOMMATE~涼子 in Summer Vacation~	ROOMMATE~涼子 in Summer Vacation~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
97年秋	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	價格未定	STG
	七ツ風の島物語	七風之島物語	ENIX	價格未定	AVG
	X-MEN VS STREET FIGHTER	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	ソロ　クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	セルドナーシルト	ZERTNASHIRRT	光榮	7800日圓	SRPG
	幻想水穢伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	ｉ ｍｉｓｓ ｙｏｕ	I miss you	COMPILE	1980日圓	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア(仮称)	美少女雀士大冒險(暫名)	JALECO	價格未定	AVG
	Wizardry ネメシス(仮称)	巫術NEWESIS(暫名)	SHOUEI SYSTEM	價格未定	RPG
	AZELパンツァードラグーンRPG	AZEL-PANZER DRAGOON RPG(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	價格未定	RAC
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	ＤＥＡＤ ＯＲ ＡＬＩＶＥ	DEAD OR ALIVE	TECMO SOFT	價格未定	FIG
	BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
	R?MJ ザ・ミステリーホスピタル(仮称)	R?MJ(暫名)	BANDAI	價格未定	AVG
	HOP STEP あいどる(仮称)	HOT STEP IDOL(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
97年冬	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	ＳＯＮＩＣ Ｒ(仮称)	SONIC R(暫名)	SEGA	價格未定	ACT
	サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	價格未定	FIG
	ＲＡＭＡ(仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	ふぁッしょんタウン	FASHION TOWN	DAIKI	價格未定	SLG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願─Gal Act Heroism─	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
97年	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
	イメージファイト&Xマルチプライ / アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ / アーケード ギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	ワンダー3 / アーケード ギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	Ｊリーグ エキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	為這世上高唱戀愛之歌的YU-NO	ELF	價格未定	AVG
	プラドルDISC VOL 7 麻生香里	偶像DISC VOL.7 麻生香里	Sada Soft	3000日圓	ETC
	真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	8900日圓	TAB
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ジュンクラシック(仮称)	JUN CLASSIC(暫名)	T&E　SOFT	價格未定	ETC
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	究極タイガーII ＰＬＵＳ	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~	銀河公主傳説 3~電光天使~	HUDSON	價格未定	AVG
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	ぷりてぃ電波ジャック(仮称)	PREATY電波JACK(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	リフレイン ラブ~あなたに逢いたい~	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

98年發售預定遊戲

98年春	WORLD SOCCER RPG(仮称)	WORLD SOCCER RPG	ENIX	價格未定	SRPG
	わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	價格未定	RPG
98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	卒業III~Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	サクラ大戦 2~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

Ｇｕｉｌｔｙ Ｇｅａｒ	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
きゅー爆つく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
ＮＨＬ Ｂｒｅａｋａｗａｙ	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
ダービースタリオン(仮称)	打吡大賽馬(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
プリンセスクラウト	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
SNK ファン-CD 餓狼伝説編(仮称)	SNK FAN-CD 餓狼傳説編(暫名)	SNK	價格未定	ETC
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG

ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
モンスターメーカー~ホーリーダカー	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE(暫名)	角川書店	價格未定	RPG
魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王(4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR(4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
スーパーアドベンシチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	價格未定	AVG
ダンジョンズ & ドラゴンズ コレクション(仮称)	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード 2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎(仮称)	無人島物語 考古學者 高持慎一郎(暫名)	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFON II(仮称)	GUNGRIFFON II(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ~レガシー　オブ　ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.2	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
実況パワフルプロ野球' 97 開幕版	實況POWERFUL職業棒球'97 開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪(仮称)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES(仮称)	現代大戰略Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
WORDS	WORDS(MODEM 專用)	SHOA SYSTEM	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SEGA AGES/パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	價格未定	RAC
SEGA AGES/ファンタシースター(仮称)	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
SEGA AGES/メモリアルセレクション VOL 2	SEGA AGES / MEMORIAL COLLECTION VOL.2	SEGA	價格未定	ETC
X-JAPAN 2(仮称)	X-JAPAN 2(暫名)	SEGA	價格未定	ETC
ソニック　ザ　ファイターズ(仮称)	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
東京立身出世伝(仮称)	東京立身出世傳(暫名)	NAXAT	5800日圓	AVG
レクイエム(仮称)	安靈曲(暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
スチームパイレーツ(仮称)	汽船海賊(暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
クーリエ・クライシス(仮称)	CREATE CRISIS(暫名)	BMG JAPAN	價格未定	ACT
ダンジョン・マスター(仮称)	DUNGEON MASTER(暫名)	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー for SEGANET	迷你四驅超級工廠 for SEGANET(MODEM 專用)	MEDIAQUEST	價格未定	RAC
RAYMAN2(仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
ユニバーサルナッツ	UNIVERSICAL NUTS	RAY UP	價格未定	AVG
スタートリング. オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング.オデッセイ2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング. オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
E-tude(仮称)	E-tude(暫名)	拓洋興業	價格未定	AVG
未踏峰への挑戦　ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
V. R. 麻雀(仮称)	V.R.麻雀(暫名)	日本物產	價格未定	TAB
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
DiSc Station SATURN(コンビニ専用)	Disc Station SATURN(便利店專用)	COMPILE	1980日圓	ETC
ARENA(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード(仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク(仮称)	TANK(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution(仮称)	瞳 Evolutoin(暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
ブリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2(仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール '96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット-	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
クロック(仮称)	CROC！(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
スパイダー(仮称)	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーバイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL(暫名)	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
モトクロス(仮称)	越野電單車賽(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG

N64

8月發售遊戲

23日	ゴールデンアイ007	007金眼睛	任天堂	6800日圓	ACT

9月發售遊戲

18日	実況ワールドサッカー3(仮称)	實況世界足球 3(暫名)	KONAMI	7500日圓	SOC
26日	爆ボンバーマン	爆炸彈人	HUDSON	6980日圓	ACT
上旬	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	8900日圓	SOC

10月以後發售遊戲

10月24日	Jリーグ イレブンビート1997	日本職業足球聯賽 ELEVEN BEAT 1997	HUDSON	6980日圓	SOC
11月	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	ACT
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG

97年發售預定遊戲

秋	バーチャルプロレスリングウルトラバトルロイヤル(仮称)	VIRTUAL摔角超級皇家戰(暫名)	ASMIK	價格未定	SPT
	プロ麻雀　極64	職業麻雀 極64	ATHENA	價格未定	TAB
	3D格闘(仮称)	3D格鬥(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG
	キラッと解決 64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	價格未定	AVG
	シムシティ2000(仮称)	SIM CITY 2000(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	飛龍の拳シイン(仮称)	飛龍之拳TWIN(暫名)	CULTURE BRAIN	7800日圓	FIG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	價格未定	ACT
	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	價格未定	RAC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋64	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	64大相撲(仮称)	64大相撲(暫名)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	HEIWAパチンコワールド 64	和平彈珠機世界 64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
冬	魔法聖紀エルテイル(仮称)	魔法聖紀EL TILL	IMAGINEER	價格未定	RPG
97年	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	RAC
	パチンコワールド64	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION(仮称)	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	ファミスタ 64	FAMISTA 64	KONAMI	價格未定	SPT
	F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	RAC

カービィのエアライド(仮称)	卡比的AIRLIGHT(暫名)	任天堂	價格未定	ACT
ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳説64(暫名)	任天堂	價格未定	ARPG
ヨッシーアイランド64	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT
デュアルヒーローズ	DUAL HEROES	HUDSON	價格未定	FIG
新日本ブロレス	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
フライトシミュレーター	模擬飛行(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT

98年發售預定遊戲

98年春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

忍たま乱太郎 64(仮称)	忍者亂太郎 64(暫名)	CULTURE BRAIN	7800日圓	ACT
ウェインガレツキー 3D ホッケー(仮称)	WAIN GARAGE 3D HOCKEY(暫名)	GAMEBANK	價格未定	SPT
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	價格未定	FIG
ドラキュラ 3D(仮称)	惡魔城 3D(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	8800日圓	STG
雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
MOTHER 3(仮称)	MOTHER 3(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング(仮称)	超級DONKEY KONG(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
クライマー(仮称)	CLIMBER(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	不詳
ゴルフ(仮称)	哥爾夫球(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
シムシティ 64(仮称)	SIMCITY 64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
スーパーマリオ RPG 64(仮称)	超級瑪利奥RPG 64	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳説64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー(仮称)	BAKIBUKI(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
ポケットモンスター 64(仮称)	POCKET MONSTER 64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
ボディ ハーベスト(仮称)	BODY HARVEST(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
マリオペイント 64(仮称)	MARIO PAINT 64(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
スペース ダイナマイツ(仮称)	SPACE DYNAMITE	BECK東海	價格未定	不詳
新・格闘~バトルダンサーズ	新格鬥BATTLE DANCERS(暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
リーズン(仮称)	理由(暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB

超級任天堂

8月發售遊戲

29日	PARLOR MINI 7パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR ! MINI 7彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	4900日圓	TAB

9月發售遊戲

12日	実戦パチスロ必勝法 TWIN 2	實戰彈珠機必勝法!TWIN 2	SAMMY	5980日圓	ETC

11月發售遊戲

11月	同級生2	同級生2	BANPRESTO	7980日圓	AVG

97年發售預定遊戲

97年	ああっ女神さまっ(仮称)	我的女神(暫名)	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT
	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT

PC-FX

8月發售遊戲

29日	アニメフリークFX Vol. 5	動畫現像FX Vol.5	NEC HE	7200日圓	ETC
8月	ああっ女神さまっ!!	我的女神!!	NEC HE	8800日圓	AVG

10月發售遊戲

10月	アンジェリーク 天空の鎮魂歌	ANGELIQUE天空之鎮魂歌	NEC HE	7800日圓	SLG

發售日未定遊戲

卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
MASTERS遥かなるオーガスタ3(仮称)	MASTER哥爾夫球3(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤(仮称)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
みにまむなのにっく	變成最小(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
負けるな魔剣道Z	不要輸!魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG

NEO・GEO

9月發售遊戲

25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97(卡帶)	SNK	32000日圓	FIG

10月發售遊戲

10月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG

發售日未定遊戲

パルスター2(仮称)	PULSE STAR 2(卡帶)(暫名)	SNK	價格未定	STG
パルスター2(仮称)	PULSE STAR 2(CD-ROM)(暫名)	SNK	價格未定	STG



新GAME時間表



■照片1

■照片2

哲學家（老翻）米奇話——

當一個人得到心頭好之際是甚麼模樣的？或許我們可以從以下兩個個案中看個明白。

◆照片1是上周某丁君（又名丁×君）得到限定版《同級生2》後在眾人慫慂下立即進行開封大典的情況，看他那副滿足的表情，就知這個時候在他心目中，這限定版的票面值一定比實質價值大上數倍。
不要用大小、質量、價值來衡量這件貨品，這一刻能夠用金錢來買到一時的快樂實在是恩典（阿媽，您聽到嗎……）。（鳴謝前來探班的PUYU神給我們捕捉這精采時刻；P.S.：你猜得不錯，我們的確是用柯×菲林的）

◆我們再來看看另一個例子。這位黃×哥哥（又名某昏哥哥；照片2）一如其名，在這大白天的早上進行充電，為黃昏以後的活動作準備。看他那滿足的睡姿，證明他非常暢快忘我（沒有理由會記得的）。拍攝這張照片的是《電擊王》的編輯市川先生，理所當然地也在9月號《電擊王》中發表了（註：《電擊王》在日本是售數達數十萬冊的暢銷刊物，這照片當然也……；P.S：他好像不是用×達菲林的）。

◆以上的例子給我們一個啟示：「快樂」時要查清楚附近有沒有相機。

家徒四壁 J.J 話：

◆最近收到澳門讀者蒼月和也一封十分有趣的來信，雖然他在信的最後一頁說在下看完全封信是被騙了，但在下每當收到特別指名給自己的信時，都一定會一字不漏地看完的（即使是罵的也要看他罵得有沒有道理的），最少信內確實地表現出他是如何喜歡玩RPG、玩的時候投入到甚麼程度（其實在下在他這年紀時也是很喜歡看着攻略玩RPG的）……話說回來，不知道這次LANGRISSER 4的攻略大家認為如何？不介意的話可以寄封信給在下一些意見嗎？（請不要在網上説，因在下是沒有看中文網頁的）

◆這陣子先後買了一套心跳回憶的坐姿公仔及同級生2送公仔一套限定版，原因是自己即使買手辦亦沒時間上色，倒不如買這些完成品好過。

◆家中的鐵床終於裝好了，雖然暫時只是薄木板一塊，但總好過像之前數個月那樣睡客廳的二手梳化，而且每天早上可以定時被刺眼的陽光照醒（未裝窗簾）……好，下一步是買雪櫃，另外希望夏天結束前可以成功安裝冷氣機……

心情複雜的黑龍話——

數天之前，街上非常好運地遇上了一位差不多七、八年沒有見面的舊同學（香港真是一處非常細小的地方哩！），剛巧黑龍也有點時間，於是便找了個地方和這位「失散多年」的同學聚聚舊。

七、八年前，這位舊同學可以説是黑龍的知心朋友之一，而且與當時的黑龍可以說是有同一嗜好的人，所以，在讀書時代，這人是黑龍最好的朋友，在那夜的相聚之中，談到他近來的工作，真是聞者流淚，他在畢業之後便進入了一間出入口公司工作，而且有不少的工作機會，工作了年多後便升為主任。不過，好景不常，他的上司工作能力有限，而下屬又不是十分落力工作，使所有的東西也壓在他身上，雖然他曾多次向上級投訴，不過也受到「講完就算」的對待，最後，他決定「唔 DO」（即是辭職），現在看到他的樣子，好像是對現時的工作十分滿意，唔……打工仔真是不易做的哩！不過怎樣也好，看到他現在的樣子，黑龍也為他感到安慰，反看自己，唉……

ARES 話——

因為打風，所以去不成FUN FUN SHOW，最可恨的是因此買不到新形號的合金四驅車仔。結果，心情就像報紙經濟版的圖表般，跌呀跌的跌死了，加上不慎被感冒菌成功入侵，好DOWN……最後卒之請了一日病假……

很久沒有休息過了，雖是病假，但總算是清清閒閒的過了一天，尋回失落了很久的私人時間。沒有事做，終可靜靜地思索，想呀想呀，不少問題終想通了，但亦有一些問題給發現了。例如，曾幾何時覺得有點力不從心，身邊好像沒有甚麼助力，但當時心中只有自己，對於身邊的人卻又從不重視，不聞不問只顧自己感受及自我的決定。結果，當然是令所有東西拉倒，但當時從未發現自己有問題，只是怨天怨人。今天，總算成熟了一些，會知道不論是做事、謀事甚至管理均是需團隊精神，任何決定都要顧及到別人的感受。之後，遇到的不少問題也總算解決，但原因不是自己真的強了，而是因為身邊多了不少朋友。終於，病假的得益是再一次肯定與人溝通一定要先交自己的心出來，不論是家人、朋友、同事、上司甚至下屬。對於這個世界來說，階級根本是自我的束縛，永遠將自我放在高高的人注定會是一個失敗者，因為當他們有需要的時候，朋友們也不會施以真心援手，因為他們深知這位朋友根本不當自己是朋友。人，貴乎於會撫心自問，雖騙得到人，但永遠騙不到自己！

身處鬥技場內的 ABO 話——

今日的ABO，已經化身成小惡魔一頭，被正體不明的無責任編輯安放入沒有出口的鬥技場內。由於神力之助，等級頓時給提升至金牛頂級，不過遇上同樣頂級的對手，小惡魔不時被擊至倒地不起。雖然鬥技場內沒有腦死亡這回事，不過根性不足的無責任編輯終於唾棄了小惡魔，改為入賭場搵食…。

以世界征服為目標的ABO究竟何時才能組成一支完整的怪物軍團？怪物軍團的關鍵是不是那十七種遺傳基因呢？要製成世界征服機械人是不是要借助大頭人的科技呢？世界征服米加粒子砲是不是運用光能呢？若是，波長和頻率有幾大呢？一切的謎，留待給神秘主義者去解開吧。

附圖中的女孩子是不是惹人憐愛呢？想不想帶她入音樂室／屋頂／花叢中有所作為呢？自問根性過人的朋友請留意下期《遊戲誌》，保証帶你進入她的世界。

不經不覺已經 Lv5 嘅 HAJIME 少尉話——

——不經不覺便升到LEVEL 5了，可是自問很多事都還未得心應手，讓同事們平添不少麻煩，實在很抱歉！(一尤其是美術部的同事……對不起啊！)

——何時才肯出VIRTUAL-ON 2？呀！已兩星期沒有去到過「礦山基地」了，不知「疾風無敵銀堡壘」、「他媽哥成」和「將軍澳MAN」近況如何？雖然很想來，但一想到那部殘破機體便……唉……（DIAS少校，何時再能決一勝負？）

——不知大家有沒有買9月號的《電擊王》？相信這將會是GPM內最多人買的一期，為甚麼？呵呵……因為今期有……看看早一、兩期《遊戲誌》吧！

——當「死神之黃昏」遇上「死神之鐮」(還不指一次……)後會發生甚麼事呢？啊…呵呵……

——最近發現自己升上Lv5之後似乎學識了「模仿師」的特殊技，常不自覺地學了別人，像「有如××一樣～」、「FO～X～(音：璀～蕭～)」、「～真係想死～呀」等等，「WELL，世界上不可思議嘅事真係一日比一日多～啊～」

——理論上出書之後第二日便是「同人祭」了（雖然本文見報之日可能已……），雖然在下已不是（也不知從前算不算……）同人一分子，但還是會到場湊湊熱鬧的。此外千葉盟的諸位好嗎？加油啊！還有UVRZ、遙星、KING KONG、KORATO、小虎與其它一時記不起的朋友們，加油啊！在下會支持你們的！

——VC009708140116電腦記錄

飽食風雨的福田君話——

★ 前個星期六真是厲害，久違了的九號風球再度襲港，而福田更體驗到甚麼是大風。橫風橫雨已相當難纏了，刮起颱風就更令人難以忍受，再加上半山地區的地勢與風力被九號風球吹到七歪八倒的在下，實在留下了難忘的回憶哩（還未被風中飄盪的鐵片招牌樹枝轟死已算幸運了）。無論是旺角、觀塘或葵芳都截不到車，地鐵又局部開放，在狂風之下帶着疲累身軀的我回家時簡直「有如水人一樣」。

★ 最近玩《KOF'97》玩得很興奮，尤其是在使用BLUE MARY時當成功使出小跳躍強K、站立強P 2 HIT、→弱P、強M．DYNAMITE SWING實在非常雀躍！（一變態？）

★ 又有很多新碟推出了，PUFFY、大黑摩季、ELT、槙原敬之、GLAY等等，不過$$$$$$$$$……

少年阿三真實告白第十七話——

某天，你說我變了，變得壞，不值得相信。自問對你的一切都是認真相處，是否我真的對你講大話，還是祗因著你的感覺而不肯相信我罷。但我很在乎麼？是的，很在乎。我對一切都很在乎，尤其是人與人之間的關係。不過於這半年來，好像全都是有機會破壞、冇時間建設，不管有心疏遠抑或無心傷害，過程都是令人不快樂，同樣令自己不快樂。每每面對好些重要事情，心要為他人設想，保護對方，於是作了些令自己不願意的決定。結果反而會讓人對自己的居心有所質疑，好心做錯事。常聽人說：「做錯事不緊要，至緊要不好做壞事。」心知自己罪孽深重，要改，卻真的不是存心做壞事，只求上主寬恕。期望能夠用時間來證明一切，去取回那些已失去的分數吧！不過，你仍會支持我嗎……？

KOTARO 話——

「真晝之月」

在下有一位朋友，為人非常開朗，亦因為有他的存在，使我們身邊增加了不少歡樂氣氛。但最近因某些事，令他情緒頗為低落，然而他仍堅強面對，並沒有表露其內心悲傷的一面，依舊笑臉迎人。反之在下則非常擔心，隱藏於內心的悲傷和陰影若然揮之不去的話，再加上其執着的性格，強裝堅強，最痛苦和承受的亦是自己。在下對於其不深入了解的事物，不能作出客觀的意見，若自以為是理解事情，相信會使他更加難受，而有一話在下不能不說，若自己仍然是在意，但雙方又裹足不前的話，是不會出現下一步的……

「鈴聲」

昨夕，突然傳來一陣鈴聲，令在下想起一位故友，恰巧她的右腕和足繫上了一對鈴，鈴的聲音非常清脆，至今仍未能找尋到比該鈴更動聽的聲音，更可惜的是鈴聲之感亦逐漸遠凡我而去……

「錶」

早陣子，與朋友談起自己的腕錶，令在下開始明白到一切情感、執着、束縛和體會等事情與人們對待自己的腕錶態度原來同出一徹，令在下更了解自己身邊的朋友。

「離別」

短短的兩個月時間很快就過去了，從彼國回來的朋友亦要再續其未完的學業，遺憾未能抽空與其相聚，實有抱歉之感。然而，獨個兒遠赴他國實是一件不易為的事，旁人豈能不會擔心嗎？在下理解人的力量是很有限亦很渺小，但只要在能力範圍之內，在下是絕對在所不馳。在下這位朋友，一向並無心裝載別人的說話，而且做事亦像失魂落魄似的，雖然她經常說人長大了，懂得照顧自己，但請不要忘記事情並不會因人們長大而迎刃而解。最後希望在臨行前，祝她平安，早日學成歸來。

喜歡 NECRO 的天草四郎 時貞——

說起來真的有一點不好意思，因為原本於星期六那天約了一位朋友—CLOUD的，當天余的確有來到的，但問題是不知道那一個是你啊，我又不敢逐個問，所以余唯有說一句「SORRY！」；另外，最近的確忙得要死，能夠睡已是萬幸了，希望CLOUD及BILLY原諒我一直遲遲未回信吧；那麼，我何時才可以過回一些正常的生活呢……？

說起CAPCOM個SHOW，除了可以玩回多集的《ROCKMAN》之外，余最有深刻印象的，都可算是《STREET FIGHTER III》比賽了，雖然余只在初賽那天能夠僥倖進入十六強，但這已經心滿意足了，因為一直沒時間出去看世界的我，平時只有在公司附近的「小機舖」一個人對電腦，強一些的對手都沒有，最多是與美術部的阿SING在吃飯時間玩幾鋪；不過於當日可以看到眾高手使出一些最高難度的連續技，心中當然有些「寒意」，不過實在好興奮；到了比賽的一刻，對手每當說了一句「呀！你好難打呀！」之後，我都會好開心，因為我終於能夠自己修煉到了一定的程度了；到了輸的一場，對手雖然在選了RYU後見余選NECRO而說選錯角色，但余覺得沒有問題，只要你用你的最強角色就可以了，最後，余終於敗了給他的YUN&YANG；雖然輸了，但我結識了一班高手，我可以說一句：「足夠了！」

比賽中還有一件趣事；當打至第三位對手時，對手不停說：「你好鬼難打呀！」余：「係咩？唔係吔！？你真係識講笑喇。」ROUND 1余僥倖勝出；在ROUND 2的最後20秒，余因能源落後許多，所以歇力向他進攻，那位朋友見況便道：「哩一ROUND你贏唔到我㗎喇，你當讓ROUND喇！」然後他就不斷連按拳鍵儲氣，余見餘下的時間實在追不上，唯有一同按拳鍵儲氣吧；不過余還是僥倖勝出了，回想起的確十分有趣；若每個參賽者於比賽中都可以輕輕鬆鬆來對戰的話，那是多麼的美好哩！

魔城城主AMAKUSA

山寺良牙致各位讀者的話——

I. 一到暑假，又有大批的新GAME發售，而且戀愛SIMULATION GAME又十分之多，相信今年內肯定玩不完這大批GAME。

II. 數日前，於信和中心買了《月刊心跳回憶VOL.1》，聽過「光輝高校男子更衣室」後，發覺十分之有趣，於是便決定要儲齊《月刊心跳回憶》，現在本人已買了VOL.1至4、6、8、10及春之增刊號。

III. 本人買了《初戀情人節》的同時，亦購入了一本《初戀情人節 原畫及EVENT DATA集》，有興趣更多遊戲的有關資料的人，不妨購入一本來看，於信和中心三樓有售。

IV. 最後在此對於曾來信給本人，而沒有收到回信的各位讀者謹此致歉。



■《初戀情人節 原畫及EVENT DATA集》封面

大大件與小健健話——

現在是早上8時40分，這個編輯部冷清得可怕，只聽到一些「格格」聲。(這不是地震，而是因為那個天草在我不遠的地方睡到像隻死豬一樣，而且還在磨牙，好大聲，仲好得人驚)(喲斯！又押韻喎)而小健健正在為編者話的框框的內容煩惱着。本來想寫那個小混蛋ZAC怎樣由一名情場浪子搖身一變，變成一隻馴良的小羔羊，並意圖用科學角度或者是醫學角度去研究一下他這些行為及其背後原因。但為了保住小命，這想法還是免了。又，本來是想繼續寫食經的，而主題就是「我喜歡吃的日本菜」，因為最近又找多一處地方可以吃日式薄餅了，而且薄餅更是廣島風味的，中間夾了炒麵一起煎，惹味得要死囉。當然還要提一提那些以豬骨為湯底主要成份的拉麵啦，因為我到現在還覺得豬骨湯底及那些拉麵是一個非常美好的配搭，就算是吃淨麵已經棒極了，若果再加上日式半肥瘦叉燒及紫菜等配料，好味程度，實在沒法形容！之但係，好味還好味，但又講飲飲食食的，會不會有點兒悶呀？讀者們看你寫到眉飛色舞又有啥用？自己又吃不到。所以到最後，小健健還是打消寫食經的念頭。最諷刺的是，現在已是早上9時20分，這個混蛋光是在腦內左想右想的，到頭來連半粒編者話的字也沒有寫出來，可惡呀。

有好有不好的 MS 話——

◆記得在上星期六，打九號風球，真的可怕得很，由自家的窗口望向街頭，看見雨水像瀑布一樣落下，其風力都可把街道上的廣告牌吹起，而且在街道上可見到很多雨傘的殘骸，真的有如雨傘的墳場一樣，除此之外，若果在這惡劣的情況外出，不知有幾多危機，首先是街道上的廣告牌，萬一被風吹跌，在那廣告牌下面的人會怎樣？所以打風千萬不要外出啊！

◆打風那天，原意想回公司趕稿的，不過不幸地公司停電，結果返回家中，怎料到公司停電停了兩日，唉～最後無原無故就放了兩日假，也可乘機休息，但當公司回復電力時，就要以最快速度完成工作，唉～真有點兒累。

◆在這個八月頭，真的沒有空閒時間，因為是自己的私事關係，再加上打風和公司停電，令到原本安排好的節目都沒有做到，唉～真的有點兒那個喔！相信又要得到明年的八月頭才可再安排了，希望不要這麼不順利啦！因為很想過一些較開心的八月。

◆在這個八月頭，有位好朋友從日本回來，經歷了不少努力終於都可以抽時間與他聚舊一番，雖然只是沒見三個月，但是大家都談論了很多事情，真的很高興喔！不過，他很快就要回日本上學了，真的有點懷念以前在日本就學的日子，希望他可成功考到日本語二級能力試啦！

◆唉～近來因沒有空閒而少於進入模型舖，不過聽聞高達的G-UNIT系列的三號機已出了一比一百四十四的HG版，但是本人到現在連二號機還未買，又怎能買三號機呢？加上近來有點手緊，唯有「忍忍忍」啦！

TAZ 話——

今期主題係3T—TAZ TRASH TALK

◆ 先在此恭喜我的朋友ANGEL不用再量地，希望她在新工作環境能一展所長。

◆ P.S

小澤MADOKA將會在9月來港，上次一個「直豎姆指」已經搞到成個信和反轉（魔法使沙林復活？），相信今次D有關人仕一定會做足「安全措施」。又希望亞圓姐唔好做埋D「將XX剪成100分當金派」咁CHEAP嘅嘢。否則真係要學一本XX話齋「AV生涯原是CHEAP」……

◆ 原來所謂MS MKII係亞MS嘅XX，咁佢日後D子孫咪要稱為Z、ZZ、GP01、01Fb、02、03、W、W-0、W-0 custom、GOD、X、XX……………？



左抄又抄但係又講到語無倫次兼十分招人妒忌嘅 ZAC 話——

某夜睡不着（哩排成日都係咁㗎啦），無無聊聊的便在思考「人生的真義」。於是，在我腦中浮現了一大堆以前聽過別人說過的話。現記下來，希望能與大家分享……

鄧小平說：「實事求是。」

西人說：「一人之肉，卻是另一人之毒。」

周華健說：「……男人的名字叫做逃避……」

家父說：「義字難明真和理，迷倒多少陌路人。」

ZAC說：「船到橋頭自然直，煮到埋嚟就要食。」

丁雄泉說：「愛要愛得長，恨要恨得短，這樣才是聰明人。」

孫天倫說：「……你不去信任別人，別人也不會去信任你的。」

彭志銘說：「我從不懷疑自己的眼光，更絕對相信我的朋友。」

關錦鵬說：「投入工作，並不是代表要將自己的影子投射入內。」

劉天賜說：「神和人最大的分別：神可以單獨居處，人不可以。」

成龍說：「如果我一生行善，我相信每個宗教的神都會保佑我。」

鄒文懷說：「慾望太高，又太介懷自己得不到，壓力是自己找來的。」

黎文卓說：「你的性格，基本上已決定你這一生是齣喜劇還是悲劇。」

李碧華（還是張小嫻？忘了！）說：「失戀令人成長，家變令人成熟。」

林振強說：「朋友，其實除了你的掌紋之外，並沒有甚麼在你掌握中。」

ARES說「……你就要諗吓一直自己深信嘅『專長』是否已成為『磚牆』……」

黃霑說：「有很多人誤會了，以為肯定別人，就是貶低自己……真話，不等於真相。更不等於真理。」

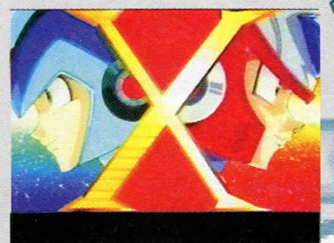
或許，綜合以上各人的論點，就是所謂「人生的真義」了吧。但願大家不會「悶到甩轆」……8月3日，我做了一條「慢速龍」(新的混名)，但我又心甘命抵……把火好像已熄掉(但願如此)，我可以專心駕駛了……我是一隻PC9……雖然很高興很開心，但都要開始計劃將來了……8月8日下午，發生「芒果驚魂」事件……昨日去了踩單車，踩到想快啲死……呀邊個扭親隻腳，希望佢早日好返……今天(8月11日)收到一封信，看後只覺感動(雖然有點麻痺……)。馬SIR牛一，在此補祝他生日快樂！

大家看不懂也不打緊，因為我是一個幸福人……多謝大家！

CM HOUR

不是由ROCKMAN當主角的ROCKMAN廣告

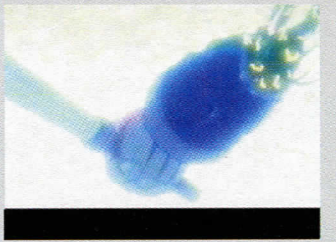
ROCKMAN X4

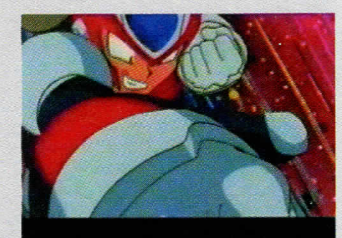


經過10年光景，ROCKMAN遊戲已進化至X系列，ROCKMAN的廣告自然也有新花式。這段場面眾多的《ROCKMAN X4》的廣告片段中，主角已不再是ROCKMAN專美，如果以時間計算，冷傲的ZERO才是這個廣告的主角哩！



■今年是ROCKMAN 10周年啊！





■ROCKMAN敗北？然而……





■至親在自己的懷中離世。「我到底是為了甚麼而戰啊！」

第一部分　ROCKMAN登場



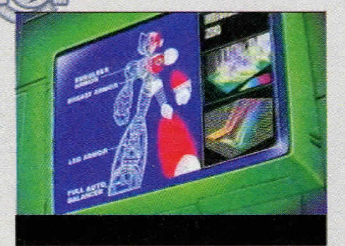


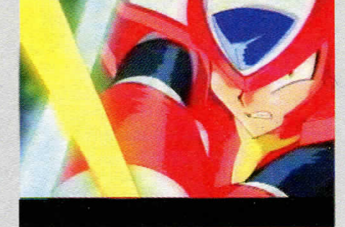




■我才是主角啊！

第二部分　ZERO強襲





■ZERO的勇姿佔了廣告的大部分

第三部分　始終是廣告……



■ROCKMAN和ZERO各自展示遊戲中的勇姿





■主要角色一一登場



■有型有款的大合照



■當然要介紹隨遊戲附送的特製模型了

《FINAL FANTASY TACTICS》

CHARACTER CARD BOOK
VOLUME 1 & 2
人物職業卡、占卜卡、貼紙、小冊紙



《FINAL FANTASY VII》匙扣

一套七款



《心跳回憶》電話卡系列

ORIGINAL TELEPHONE CARD 系列

一套兩款；附摺頁套封

「秋・冬」套裝





「春・夏」套裝

《新世紀 EVANGELION》鏡架

一套五款



新世紀 EVANGELION 完結編

電話卡套裝

一套三張，銀色封套



《新世紀 EVANGELION》

首隻 WIN95 專用電腦遊戲——

《鋼鐵的女朋友》

4 CD 超級大容量



歡迎訂購原裝日版電腦、PS、SS 遊戲及精品



頑皮小子

電子遊戲專門店有限公司

最新一代家庭電子遊戲專門店

熱門新貨　特價發售

數量有限　欲購從速



九龍深水埗福華街146-152號高登電腦中心64,68號舖
電話：2387 7297　傳真：2729 1923



香港灣仔駱克道474號地下
電話：2572 8216　傳真：2572 9609

